#261 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

SPECIAL
MAFIA 3, SCALEBOUND EN MEER VAN
GAMESCOM 2015

HITMAN
KAALBLOEDIGE COMEBACK

HOMEFRONT: THE REVOLUTION
REVOLUTIONAIR VERBETERD

REVIEW RARE REPLAY
OUD KRIJGT GOUD

PURETRO
BRRR, OVERAL SPINNEN

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

WWW.PU.NL

SEPT 2015
BP € 4,75

8 718226 103314 01509

PLUS: KING'S QUEST: A KNIGHT TO REMEMBER IS KONINKLIJK KOLDERIEK • LINK DOET EEN TRIOOTJE IN THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES • REVIEW DEVIL'S THIRD: ZO SLECHT DAT HET LEUK WORDT • FALLOUT SHELTER: GRATIS ZONDER LUCHTJE • ALLE STOMENDE GAMES VAN STEAM OP EEN RIJ • TJEERD DUIKT IN MOBA'S • JURJEN RICHT EEN MONUMENT OP VOOR SUPER MARIO BROS. • GAMES HACKEN JE BREIN, ZEGT SAMUEL • HOE NEXT-GEN IS DE CURRENT-GEN EIGENLIJK? • DE REGIESTOEL: GRADDUS OVER TACTICAL TERROR • ED OP VAKANTIE: KOMT DAT WEL GOED? • EN NOG HEEL VEEL MEER...




KONAMI



Pag. 038

INHOUD

Hij was weer lekker hoor, de Gamescom van 2015. Waar we onder andere hands-on gingen met Mafia 3, Dark Souls 3, Crack-down 3 en de dame op deze pagina (die ken je nog wel, toch?). Check de Gamescom-special voor onze im-pressies uit Keulen!



Pag. 022



Pag. 027



Pag. 038



Pag. 060



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Jurjen Tiersma*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

EINDE & BEGIN



We hebben er hard voor moeten knokken, maar het is ons gelukt. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain staat op de cover, met prachtig jaren '80 artwork. En natuurlijk verwijst die cover naar een zinderende review van Samuel, die nog voor de Gamescom de hele game doorspeelde. Het is in meerdere opzichten een bijzondere happening. Het is de laatste (Metal Gear-)game van kopstuk Kojima voor Konami. Wat er daarna met de franchise gebeurt, weet niemand, maar de Japanse uitgever lijkt zich de laatste tijd meer met fruitautomaten, mobile games en fitnessapparatuur bezig te houden dan met traditionele computerspellen. Het is dus vrezen voor de toekomst van deze fabelachtige franchise, maar hij gaat er tenminste uit met een knaller van jewelste. Want zoveel is wel duidelijk, Phantom Pain is een meesterwerk geworden. Over Kojima zelf maak ik me minder zorgen. De man scheen de laatste jaren onhandelbaar geworden te zijn, en MGSV is zwaar over het budget gegaan. Maar als je dan het eindresultaat ziet en speelt: wauw. Kojima zal ongetwijfeld binnenkort weer opduiken. Met een nieuwe studio, met een nieuw project. Sony en Microsoft dansen al opzichtig rondjes om de Japanse grootmeester. Ik denk dat hij de broodheren voor het uitkiezen heeft. Het einde voor Kojima is dus tevens een nieuw begin. En misschien levert dat wel weer heel mooie dingen op. ● *Jan*



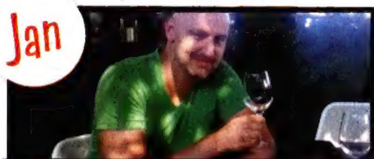
BIJ GEBREK AAN EEN OOGLAPJE.

IEMAND MOET HET DOEN

Toen Jurjen eerder dit jaar aan Ed vroeg wanneer hij op vakantie ging - in verband met het overnemen van de eindredactie - noemde Ed braaf de drie weken die hij in Vietnam ging doorbrengen – zonder daarbij te vertellen dat hij daarna nog twee weken thuis vakantie ging vieren. Deze miserabele miscommunicatie resulteerde in het feit dat vervangend eindredacteur Jurjen doodleuk een paar dagen Gamescom had gepland, in de periode dat Ed nog thuis met z'n snikkel in de champagne zat, en er dus geen enkele eindredacteur op de redactie aanwezig was. Terwijl zo'n Gamescom-special natuurlijk wel wat eindredactie behoeft, met al die redacteuren die daar in Duitsland hun stukjes tikken tussen de game-impressies en pullen bier door. Gelukkig was Wouter wel bereid om de vervangende eindredacteur een paar dagen te vervangen, al ging die bereidheid wel gepaard met een zeer moeizaam, langzaam en schrapend uitgesproken 'iemand moet het doen', inclusief kniezend gelaat.



Jan



Genoot deze maand...

... van culturele én culinaire hoogstandjes op het zonovergoten Sicilië. Dat eiland ís de hemel op aarde.

Florian



Haalde deze maand...

... na 148 uur en 27 minuten de Platinum Trophy voor Final Fantasy X. Het was een hele bevalling, maar mijn god wat voelt dat lekker!

Jurjen



Was deze maand...

... een paar dagen op vakantie in Den Bosch. Dat klinkt treuriger dan het is, want ik heb daar heel wat leuke plekjes, terrasjes en vrouwen gezien. Als de zon dan ook nog meewerkt, voel ik me helemaal God in Frankrijk... eh, Den Bosch dus.

Wouter



Haalde deze maand...

... The Witcher 3 op Platinum, en daar heb ik gemixte gevoelens over. Spijt, een soort van trots, maar vooral ook verwarring over hoe het nu verder moet met m'n leven.

Ondertussen...

Samuel

Oefende deze maand...

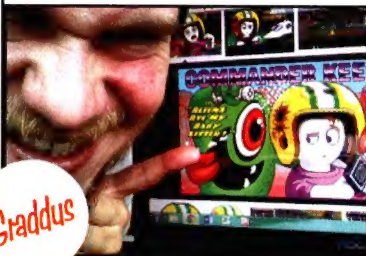
... geregeld zijn skills aan de pooltafel. Althans, van 'skills' bleek niet echt meer sprake. Moet de keu duidelijk weer vaker oppakken!



Graddus

Had deze maand...

... last van de releasedroogte. Dus zocht ik troost bij een oude vlam: Commander Keen! En man, deze 25-jarige pixelplatformer blijkt nog altijd beter dan 99% van z'n zogenaamd hippe genrebroertjes.



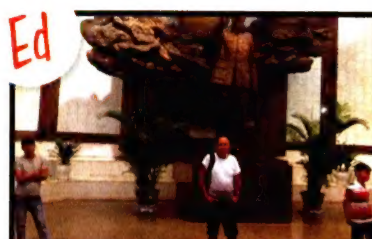
Nino

Verdwaalde deze maand...

... op de Gamescom. Waarschijnlijk sta ik daar ergens achterin tussen een zwetende cosplayer en een dronken Duitser, maar helemaal zeker weten doe ik dat ook niet meer.



Ed



Was deze maand...

... op vakantie in Vietnam. Zon, zee en cultuur. Prachtig land, waar Ho Chi Minh nog steeds wordt vereerd, en dat begrijp ik inmiddels heel goed.

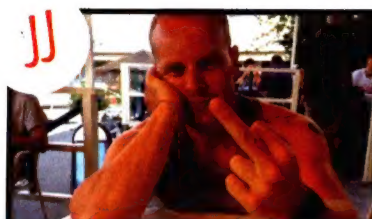
Tjeerd



Was deze maand...

... aan het verhuizen. En aangezien er nog spullen van mijn vriendin uit Spanje moesten komen, ben ik meer dan een maand bezig geweest met die ellende. Goed voor m'n Miles, slecht voor m'n rug.

JJ



Ging deze maand...

... op stedentrip naar Wenen. Prachtige stad, schitterende gebouwen, aardige mensen, maar helaas wel 38 graden. En ja, dan kun je weinig.

Wordt vervolgd...

(TE) GROTE PAPA



Als game-nerds zijn we natúúrlijk dol op figurines, action figures, amiibo's en andere plastic representaties van game-personages. Sommige van onze redacteuren verzamelen die dingen zelfs, en al zitten er best een paar grote exemplaren in de verzamelingen van Wouter en Samuel, ze zijn bij lange na niet zo groot als de Big Daddy die onlangs op onze redactie arriveerde. In eerste instantie zou je misschien wensen dat alle game-poppetjes dit formaat hadden, maar geloof ons: wanneer je een week lang in de schaduw van dit gedrocht hebt zitten werken en bijna een oog bent verloren aan zijn boor, ben je weer een stuk blijer met het kleinere spul. Als je trouwens wilt zien hoe we dit ding hebben ontvangen en uitgepakt, check dan effe PU.nl/BigDaddy.

TUINREDACTIE

Eigenlijk kan de onvervangbare eindredacteur Ed nooit op vakantie, maar omdat het soms gewoon móet (al was het maar om Eds overdreven hoog opgelopen saldo aan vrije dagen op te maken), hebben we gelukkig toch nog wel wat mensen op de redactie die onze eindredacteur een béétje kunnen vervangen. Vaste PU-lezers weten dat we daar meestal Jurjen Tiersma voor gebruiken, en ook dit jaar mocht deze Assenaar op de stoel van Ed gaan zitten om de eindredactie over te nemen. Of eigenlijk zat 'ie niet op de stoel van Ed maar op z'n eigen tuinstoel, want waar Ed meestal op de redactie werkt, doet Jurjen zo'n 90 procent van zijn werk gewoon thuis in Assen, en dan het liefst in de tuin. Hoe denk je anders dat hij aan die bruine kop komt?



UIT DEN OUDEN DOOSCH



Het zal je ongetwijfeld zijn opgevallen dat Solid Snake de cover van deze PU siert, en natuurlijk is dat niet voor het eerst. Maar toen Jurjen op zoek ging naar de PU met de review van de allereerste Metal Gear Solid, bladerde hij de betreffende PU wel drie keer voorbij, want die legendarische game kreeg op het decembernummer van 1998 slechts een heel klein hoekje van de cover toebedeeld. De reden? Het feit dat diezelfde maand nog een ander legendarisch spel verscheen: Legend of Zelda: Ocarina of Time. En tja, dat is dan ook zo'n beetje de enige game die Solid Snake in de hoek kan douwen.

DUEL DINSDAG

Hoe ze werkelijk heten maakt niet meer uit, want nu Leen en Bob als stagiairs een half jaar lang hun dingen mogen doen op PU.nl worden ze gewoon wereldberoemd als Leen en Bob – zoals Graddus weet kom je nooit meer van zo'n bijnaam af. De twee verse stagiairs hebben zich in hun eerste weken in elk geval bewezen als fanatieke en eigenwijze mannetjes die dan ook meteen maar even een nieuwe rubriek lanceerden: Duel Dinsdag. In Duel Dinsdag verdedigen Bob en Leen steeds beide een bepaalde stelling (bijvoorbeeld over de vetste video of het vervelendste gamepersonage ooit), waarna jij als lid van de Pummunity mag stemmen op #TeamLeen of #TeamBob. Hebben ze toch leuk bedacht, die Leen en Bob.

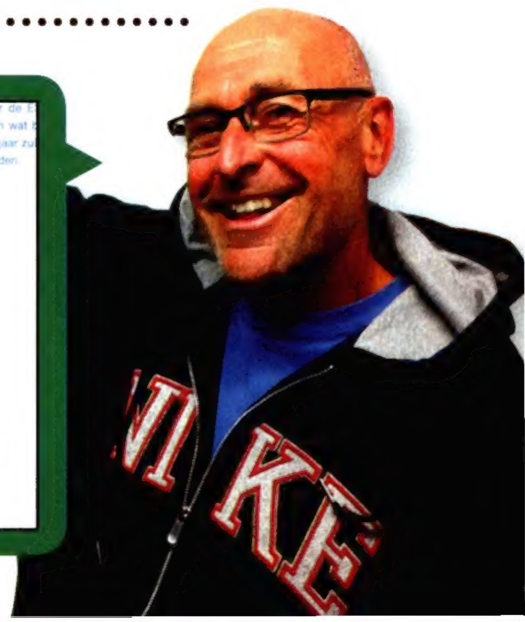


★ PU.NL

GAMESCOM

Ik gok op minstens één bratwurst, Jan die razend enthousiast vertelt over Mafia 3, dramatische taferelen van zich verdringende Duitsers, iets met een dansende beer, Tjeerd die een glas bier omhoog houdt en een spannende onthulling van Activision Blizzard. Maar eerlijk gezegd is de Gamescom op moment van schrijven nog niet eens begonnen, en heb ik de filmpjes die Wouter, Tjeerd, Jan, Samuel, Jurjen, Florian, Meindert, Jurjen Bakker, Nino en de rest van onze crew daar gaan schieten dus nog helemaal niet gezien. Dat is het grote voordeel van het feit dat jij dit leest terwijl de Gamescom al achter de rug is: jij kunt nu meteen naar PU.nl/gamescom2015 gaan om al die filmpjes te kijken en te concluderen hoe vaak ik de onderwerpen goed heb gegokt. Toch wel twee keer, gok ik.



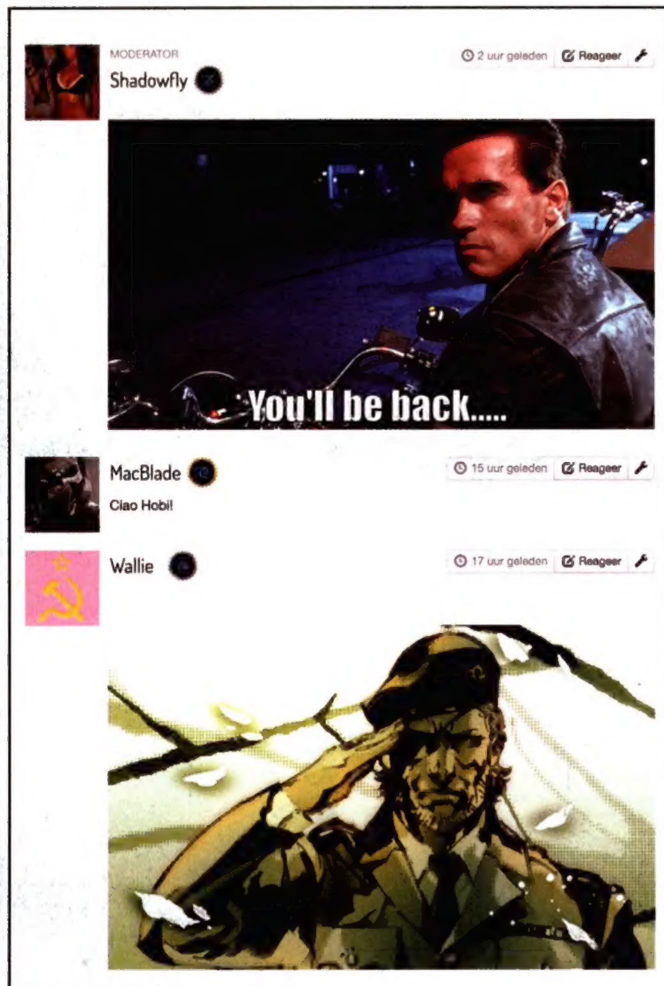


PUMMUNITY

De tijden van post zijn natuurlijk allang gekomen en VOORAL gegaan, en dus hebben we een paar maand geleden besloten het perkament van YO!POST! te vervangen door het digitale PUmmunity! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Hobieyobieyo

Elk half jaar sodemietert er weer een hele delegatie aan stagiairs neer hier op de redactie. En omdat je gehecht raakt aan deze beesten zoals je gehecht raakt aan een zwerfkat die elke dag langskomt om eten te bietsen, laten we ze meestal even een afscheidsblog schrijven. Voor closure. Zo ook Hobie, de in skinny jeans gehulde muziekliefhebber die 6 maanden als een slaaf voor ons gewerkt heeft. In de reacties onder zijn 'vaarwel' is een hoop hilarische, hartverwarmende GIFs en afbeeldingen te vinden, beginnend met onderstaande.



CHECK!
PU.nl/DoeiHobie

Nou, nou, nou!

Eigenlijk begint de PUmmunity zo langzamerhand wel een beetje manieren te leren. Ze praten met twee woorden, schelden minder en zijn over het algemeen wat beschaafder geworden. Wij zien deze ontwikkeling het liefst als het resultaat van een goede opvoeding. Maar op YouTube, daar hebben we op dat gebied nog wat werk te verrichten...

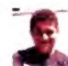


gamestyler 2 months ago
ga eens de gameroom van enzoknol zien
Reply · 3

Hide replies



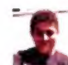
Dennis Snelders 2 weeks ago
Enzo is niet echt een gamer
Reply · 4



Nouredine Bady 1 week ago
+Dennis Snelders hij is meer een vlogger
Reply ·



NiceBanter 5 days ago
Hij is meer een mongool
Reply ·



Nouredine Bady 5 days ago
lol
Reply ·

CHECK!
YouTube via PU.nl/KwebbelkopGameroom

Inderdaad!

Het resultaat van de eerder genoemde opvoeding vind je bijvoorbeeld onder een artikel over een Superman game, waarvan we vermoeden dat deze wel eens in ontwikkeling zou kunnen zijn bij WB Montréal.



rickety007 · 2 dagen
ik hou niet echt van superheldspellen... maar das mijn probleem.

CHECK!
PU.nl/SupermanLinkedIn

ABONNEE VAN DE MAAND

DS • 3DS

WESLEY BAKKER

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Groeten uit Groet

Ergens in Noord-Holland, vlakbij de Noordzee, ligt het kleine dorpje Groet. Groet is het thuisfront van Wesley, de abonnee van deze maand. Wesley heeft Detailhandel gestudeerd en werkt momenteel bij een tankstation, waardoor hij ruim genoeg geld verdient om zijn favoriete hobby te kunnen bekostigen. Als Tjeerd aankomt groet Wesley hem enthousiast, want groeten, tja, dat kunnen ze nou eenmaal goed, daar in Groet.





Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

Wesley heeft een flinke PC onder zijn buro staan, toch wel een beetje zijn trots. "Mijn PC is heel vet, die heb ik sinds december, samen met een vriend samengesteld." Hij laat me zien hoe hij zorgvuldig alle onderdelen bij elkaar heeft gezocht. Hij gamet niet alleen op de PC, want hij speelt misschien wel het meeste op de PS4, maar deze mag er best zijn hoor!



Eigenlijk is Wesley niet zo'n verzamelaar. Tenminste, dat zegt ie. "Ik spaar momenteel niet echt ergens voor. Alhoewel, die Black Ops III special edition met die koelkast lijkt me wel vet, al issie geloof ik al uitverkocht." Ho eens even, ik zie hier een Watch Dogs Collector's Edition, eentje van Assassin's Creed, Infamous, LEGO, Wolfenstein... Hebben we hier stiekem toch te maken met een sucker voor Special Editions? "Tja, als er een leuke speciale editie is, wil ik hem wel graag hebben."



In zijn kastje met games staan ook behoorlijk wat Wii U games, en daar heeft hij flink wat van omdat hij die nog voor redelijke prijzen op de kop kan tikken. "De spellen zijn wat goedkoper dan die voor de PlayStation 4, zeker omdat ik veel games inruil, voor de PlayStation 4 zijn ze tweedehands nog steeds erg duur." Zijn favoriete game op de Wii U is Splatoon. "Ik speel dat veel met vrienden, en omdat Spatoon geen partychat heeft, praten we dan met elkaar via de PlayStation partychat." Hey, maar zo heeft Nintendo dat niet bedoeld, Wesley!



Wat ook opvalt bij Wesley, is de PS Vita die op z'n bureau staat te pronken. De laatste tijd wordt die niet echt veel meer gebruikt, maar dat is wel eens anders geweest. Bijvoorbeeld door Call of Duty! "Ja, die heb ik wel uitgespeeld ja, in een uurtje was ik er doorheen. Die game ziet er echt niet uit." Oh nee. Dus toch niet.



Wesley is lid sinds 2011 en kocht de PU daarvoor regelmatig los, sinds hij een keertje een exemplaar in zijn handen gedrukt kreeg bij de Game Mania. Een van zijn favoriete dingen in de PU is de Powerspy, en hij heeft ook wel een vermoeden wie onze mysterieuze Spy is... "Volgens mij is het JJ! Die schrijfstijl is het wel een beetje. En als je de Powerspy leest, dan past dat ook wel een beetje bij hem." De Powerspy wilde niet reageren op dit gerucht, hij zei: "Ik wil niet reageren op dit gerucht."

WESLEY'S GAME PASPOORT

Naam: Wesley Bakker
Leeftijd: 21
Lid sinds: 2011
PU.nl nick: Wesley-PS3
Favo PU-redacteur: Tjeerd
Favo game ooit: GTA San Andreas
Bezit: 52 games, 2 consoles, 1 handheld



Power Spy

- De PC-versie van Batman Arkham Knight bleek zo buggy dat Warner hem maar uit de handel haalde.
- De game wordt nu in de herfst opnieuw gereleased. Waarmee Batman Arkham Knight de eerste game is met twee releases binnen een half jaar.
- Lijkt de Powerspy echter niet de primeur waar je op zit te wachten.
- Maar hé, er zijn series die geen twee releases halen.
- En geheid dat er ooit nog een remaster komt. Heb je release 3...
- De PC-versie van Arkham Knight patchen bleek overigens geen optie.
- De patch van de game was namelijk net zo groot als de complete game zelf.
- Inderdaad, de PC-versie was bad man...
- Ja, die grap is goedkoop. Maar hé, het is hartje zomer, probeer jij maar eens lollig te zijn met dertig graden.
- Het klopt trouwens ook dat de Powerspy deze grap al eens eerder heeft gemaakt.
- Zie hem dus maar, geheel in lijn met de trend in de gamesindustrie, als een HD remake.
- De console-versie van Arkham Knight bevalt de redactie overigens erg goed.
- Wouter is er verslaafd aan en zelfs JJ speelt met plezier met een man in een strakke latex broek.
- En ja, dat klinkt vrij corny.
- FIFA 16 krijgt in een groot aantal landen een vrouwelijke voetbalster op de cover.
- Dat moet dan welhaast de eerste keer zijn dat een lady niet in beha of met een laag uitgesneden decolleté op een gamehoes poseert.
- Twitter is een tof medium, maar het kan ook killing zijn. Dat ondervond Randy Pitchford, baas van Gearbox, toen hij in een openhartige bui aangaf dat iedereen hem vragen mocht stellen onder #askrandy. »

OPUNIE

DE DOOD VAN IWATA

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Ik ga nu iets vreemds tikken. Iets wat sommigen misschien niet kunnen of willen begrijpen. Tegen diegenen wil ik dan wel benadrukken dat ik nooit een echte Nintendo-gamer ben geweest. Ik bewonder en waardeer het bedrijf voor zijn giga inbreng in de evolutie van de game-industrie, maar de games zelf kunnen mij niet echt bekoren. En dus weet ik qua Nintendo niet echt van de hoed en de rand.

Het was daarom, en dat zullen veel lezers mogelijk niet begrijpen, dat ik ietwat verrast reageerde op de hele reeks condoleance posts die mijn Facebook-pagina overstroomden toen Iwata overleed. Iedereen die dood gaat is er een teveel, dus leuk is het niet, maar waarom had dit zo veel impact? Ik durf te beweren dat als Phil Spencer of Kaz Hirai overlijdt de rouw minder zal zijn.

Mijn verbazing sloeg al snel om in nieuwsgierigheid. Blijkbaar had ik iets gemist. En toen las ik hoe die Iwata geen gewone bobo was, maar een gamer in hart en nieren, die het liefst nog steeds gewoon games maakte in plaats van de manager uit te hangen. Ik las hoe de structuur van Nintendo totaal anders was dan bij de competitie. Weliswaar erg hiërarchisch, maar wel gestuurd vanuit het gamerhart. Ik zag ook dat het gedrag van Iwata, dat op mij vaak als suf gestuntel overkwam, ingegeven was door zijn bescheidenheid. De man gaf zelfs regelmatig toe als hij of Nintendo iets fout deed. Kom daar nog eens om in deze industrie.

Voor velen zal dit bekende kost zijn. Voor mij, en ik denk ook een groot aantal anderen niet. Iwata was een voorbeeld van hoe de bazen in deze industrie zouden moeten zijn. Dat zou de liefhebbers van meer Westers digitaal vermaak, zoals ik, zeker ten goede komen.

"Project Cars is gewoonweg teveel voor de Wii U."



Slightly Mad Studio's baas Ian Bell bewijst waarom het tijd is voor de NX



'ECHTE' ANGRY BIRDS

door: Jan
twitter.com/janmeijroos

De boze vogels van Rovio zijn ondanks een kersverse sequel (Angry Birds 2, kun je nu downloaden) toch wel over hun hoogtepunt heen. Persoonlijk moet ik nog steeds grinniken om die krijsende vogels en die bibberende varkentjes, maar de Finse ontwikkelaars blijven lekker doorgaan met het uitmelken van haar ip. Zo komt er volgend jaar een heuse bioscoopfilm van Angry Birds en is er nu zelfs een officiële Arcadekast rondom de katapulterende vogeltjes. De kast is 2,5 meter lang en je mag met echte katapulten vogels lanceren naar een 55 inch scherm vol brommende piggies. Geef het maar gewoon toe: dit wil je in je slaapkamer hebben, toch?





NOG EEN NIEUWE SONY-IP

De PS4 doet het goed. Erg goed. Er zijn op moment van schrijven 25,3 miljoen PlayStation 4 consoles verkocht, en dat voor een console die nog geen twee jaar uit is.

PlayStation staat fier bovenaan in de next-gen race, en het ziet er niet naar uit dat ze die positie op korte termijn verliezen.

Toch heeft Sony een raar najaar. Eigen titels als Tearaway Unfolded en Until Dawn hebben elk op geheel eigen wijze hun charme, maar zijn niet van het formaat Uncharted of God of War. Vandaar de warme partnerships met bijvoorbeeld Activision (CoD, Destiny).

2016 wordt wat dat betreft een heel ander jaar met een stroom aan exclusives (Uncharted 4, Ratchet & Clank, No Man's Sky, The Last Guardian, Horizon) en heel veel vettige indies.

Toch zag de Glazen Bol nog minstens één nieuwe game die Sony in de kluizen heeft gehouden tijdens de E3 en tijdens de Paris Games Week (28 oktober – 1 november) wel gaat onthullen. Waarom de Glazen Bol dit weet? Omdat we ieder jaar nog een of meerdere nieuwe titels tijdens de PlayStation-Gamescom-persconferentie hebben gezien. En aangezien Sony de Gamescom dit jaar overslaat, is het logisch dat Sony die games meeneemt naar Parijs, waar het bedrijf dus wél een persconferentie gaat geven.

Bovendien blijft de platformhouder op deze manier buzz creëren en buzz werkt altijd het beste met of rond een game die fonkelnieuw is. See you in Paris!

twitter.com/GKJJ

GAMES ZIJN SOMS TE LANG VOOR MIJ

Ik ben de laatste tijd mentaal wat veranderd. Zeg maar gefinetuned. Dat heeft met allerhande zaken te maken die jullie niks aangaan, maar een mooie bijkomstigheid is wel dat ik wat rustiger ben en opeens RPG's en open wereldgames aankan. Ik heb er zelfs plezier in.

Dragon Age, The Witcher, Batman, Bloodborne, ik draai er mijn hand niet meer voor om. Het kalmpjes ronddwalen, het zoeken naar de juiste gear, het uitpuzzelen van de juiste strategie om een eindbaas te verslaan, ik heb het allemaal ontdekt.



"Ik denk dat mijn game shooters naar een hoger niveau gaat tillen."



Tomonobu Itagaki (maker van Devil's Third) doet nog steeds niet aan bescheidenheid

Ik wil niet ontkennen dat ik af en toe nog ontplof als ik iets niet kan vinden, een wandeling te lang duurt of een eindbaas steeds net niet neer wil, maar ik ga door...

... tot een bepaald moment. En dat moment heeft niks met de gameplay te maken, noch met het verhaal of plot. Nee, dat moment is volledig random, maar vindt wel altijd plaats na een uur of zestig. Ik bemerk namelijk dat games voor mij te lang kunnen duren. En dat is toch een overblijfsel van de oude JJ.

Met name open wereld RPG's kunnen zo honderd uur vergen (als het niet langer is), en bij zo'n lange speelduur is het logisch dat de spanningsboog niet voortdurend gespannen is. Of dat een bepaalde opdracht hetzelfde aanvoelt als de vorige. Of dat je voor een volgende stap een bepaald wapen nodig hebt en even moet grinden.

Het is niet dat ik dit dan volkomen kut vind, het is meer dat er na zo'n zestig uur een moment komt dat ik andere, verse games die klaar liggen, of de potjes MP in FIFA en Call of Duty, leuker vind.

Wat ik me momenteel dan ook afvraag, is of games ook te lang kunnen zijn. Het lijkt er de laatste tijd soms op dat de duur van een game een doel an sich is voor developers, en dat mag nooit het geval zijn.

Ronkende persberichten als dat de DLC van The Witcher 3 net zo lang gaat zijn als de complete Witcher 2 werken op mij averechts. Iets lang maken is namelijk geen kunst, iets goed maken wel. Dus ik had liever gehoord dat de DLC van The Witcher net zo goed gaat worden als The Witcher 2.

Nogmaals, het is een persoonlijk ding. En elk mens heeft een ander concentratievermogen en ander gevoel voor wat spannend is en blijft. Mijn mening is dus niet de waarheid. Maar ik vermoed dat er meer mensen zijn die af en toe hetzelfde gevoel krijgen bij zo'n immense RPG.



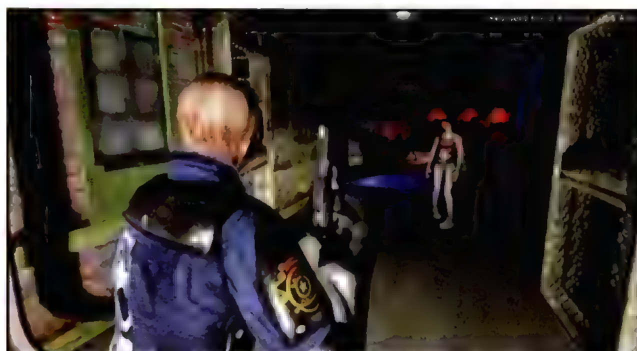


Sommige redacteuren krijgen hier dus een natte boxer van

FANS GAAN UNREAL

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De Unreal Engine 4 is momenteel nogal een dingetje. Niet alleen onder studio's als Square Enix, Capcom en Bandai Namco, die respectievelijk Kingdom Hearts III, Street Fighter V en Tekken 7 op die engine laten draaien, maar ook onder fans die hun favoriete personages en series met deze vierde Unreal engine tot leven wekken. Zo is er een aanpasbare demo genaamd Kite met prachtige grasheuvels, waar fans o.a. Sonic, Charmander en Link in laten rondrennen. Check maar eens op YouTube hoe fraai dat oogt, en zoek dan ook even naar 'Mario is Unreal' voor een supercool filmpje waarin Mario door wonderschone omgevingen hopt. Fans van Resident Evil 2 zijn ook al bezig die complete game in de Unreal 4 engine na te bouwen, en natuurlijk zijn er ook al vele indies aan de slag met deze gratis (!) engine. Hoe Epic zo'n forse engine met tal van hulpstanden en demostukken gratis op de markt kan brengen? Nou, door je 5% royalty's te laten betalen op het moment dat je er daadwerkelijk een game mee op de markt brengt en daar meer dan 3.000 dollar mee verdient. Tot die tijd is het gratis speelgoed dat in de toekomst ons ongetwijfeld ook nog wel wat coole gratis games gaat opleveren.





Power Spy

- Helaas voor hem bleken gamers Aliens: Colonial Marines en Duke Nukem Forever niet te zijn vergeten. En dus was 99% van de tweets pure haat.
- 99% is trouwens exact het percentage van de mail die bij ons love-mail is...
- Steeds meer games krijgen een beta om te kijken of en wat voor problemen er nog in het spel zitten.
- Zo ook de PS4-versie van Streetfighter V. Jammer alleen dat de server de eerste dagen van de beta erg slecht werkte, en de game flinke lappen tijd niet online was.
- Dan valt er dus weinig te testen...
- Of hebben we hier te maken met een letterlijk gesloten beta...
- Er komt dus binnenkort ook een handbalgame op de markt: Handball 16.
- JJ is er niet blij mee. Niet vanwege de game of de sport, want handbal is tof, maar omdat hij nu Wouter, die net voetbal en bijbehorende regels begreep, moet gaan uitleggen dat er ook een balsport is met doelen waarin je wél hands mag maken.
- Waar de andere 15 handbalgames zijn gebleven weet overigens niemand...
- Grote eSports-organisaties als ESL en MLG willen strenger gaan controleren op doping en stimulerende middelen tijdens de toernooien.
- Dit nadat een aantal spelers aangaf dat gebruik best wel regelmatig voorkomt in deze digitale sport.
- De Powerspy vind doping in eSports af en toe best een goede zaak. Wie weet duurt een potje League of Legends dan eens niet langer dan een uur...
- Naast Microsoft, Sony, Oculus Rift (of moet je eigenlijk Facebook zeggen) en Valve, gaat nu ook Nokia in de VR.
- Nog even en we mogen blij zijn als we een game straks ook nog normaal kunnen spelen.
- En je weet het, als je zo'n VR-bril koopt, dan wil iedereen hem op tijdens een feestje. »

Power Spy

● Wordt dus een gezellige boel...

● Wel oma eerst in een stoel zetten, want een heup breek je zo...

● Rise of the Tomb Raider komt pas in 2016 naar de PS4 (en PC).

● Kan Lara op de PS4 mooi de concurrentie aangaan met Drake's Uncharted 4.

● Over de PS4 gesproken, er komt een universele afstandsbediening voor die console op de markt.

● Maar wat is de controller dan?

● De Fallout Shelter game op de mobiele telefoon wordt per dag tienduizenden keren gedownload.

● Gaat dit de eerste mobiele game worden die het beter doet dan de 'gewone' versie?

● Opvallend detail aan het verder uitmuntende The Witcher 3: als je achter een NPC aan loopt, ren je altijd harder dan die gast.

● En dus moet je steeds stoppen, rennen, stoppen, rennen, enz. Behoorlijk irritant als je het de Powerspy vraagt en het slaat nergens op.

● Of het moet zo zijn dat alle NPC's in The Witcher 3 aan interval training doen...

● De MOBA Smite wint steeds meer terrein als populaire eSports game.

● Jammer alleen dat de game klinkt als een klein beestje waar je in bed intense jeuk van krijgt.

● De game KOTOR 2 (Knights of the je-weet-wel) krijgt tien jaar na release een patch die de game flink verbetert (en naar de Mac en Linux brengt)

● Je zou toch maar tien jaar op een patch moeten wachten...

● Dan moet je de game wel heel graag willen spelen...

● The International, zeg maar de Champions League voor Dota 2, kent momenteel een prijzenpot van, hou je vast, dik zeventien en een half miljoen dollar. »

OPUNIE



DE NALATENSCHAP VAN IWATA

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Dat hij al jaren worstelde met kanker was bekend, maar toch was het voor mij een hele schok, toen ik in juli las dat Nintendo-directeur Iwata aan die kutziekte was overleden.

Zijn plotselinge dood bleek niet alleen voor mij een verrassing, ook zijn collega's Miyamoto, Tezuka en de andere leden van de Nintendo-familie verklaarden dat ze dit absoluut niet zagen aankomen.

Ik heb Iwata nooit gesproken, maar wel een paar keer gezien, en als Nintendo-fan en –journalist heb ik hem natuurlijk altijd op de voet gevolgd. Hij voelde een beetje als een bekende.

Al met al genoeg stof om een weekje droevig over te zijn en met vochtige ogen kennis te nemen van de berichtgeving over - en eerbetonen aan - Iwata.

Maar goed, het leven gaat verder. En met het oog op de positieve persoonlijkheid van Iwata is het misschien goed om eens te kijken wat die man ons nou precies heeft nagelaten. Te beginnen met zijn games.

Iwata heeft als programmeur en producer een groot aandeel gehad bij de ontwikkeling van Balloon Fight, Earthbound, de eerste Kirby-spellen, Pokémon Gold & Silver, Pokémon Stadium en de Super Smash Bros.-spellen. Nog veel meer impact maakte hij als directeur van Nintendo, toen hij een revolutionaire nieuwe weg insloeg met hardware als de Nintendo DS en Wii – revolutionair omdat deze systemen braken met de traditie van steeds mooiere graphics en in plaats daarvan nieuwe, toegankelijke besturingsvormen introduceerden, met enorme successen als gevolg.

Los van deze tastbare erfenissen, schuilt de belangrijkste nalatenschap misschien wel in de persoonlijkheid van Iwata.

Iwata zorgde met zijn Iwata Asks-interviews ervoor dat de gesloten wereld en werkwijze van Nintendo open kwamen te liggen voor wie het maar wilde lezen, terwijl hij met zijn Nintendo Direct-filmpjes het belang onderstreepte om de fans van Nintendo rechtstreeks toe te spreken. Hij plaatste zich altijd op gelijk niveau aan anderen, of dat nou beginnende ontwikkelaars, gamers of aandeelhouders waren.

Maar ondanks die bescheidenheid, durfde hij zeer eigenwijze keuzes te maken.

Met de lancering van de Wii, DS, Wii U en 3DS toonde Iwata niet alleen aan over enorme ballen te beschikken, hij benadrukte hiermee ook het belang om buiten kaders en in nieuwe richtingen te denken– iets wat op het hoogste niveau van de videogame-industrie eerder uitzondering dan regel is.

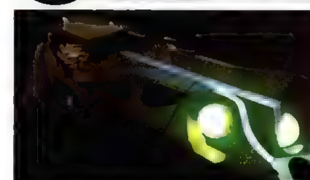
Al met al was Iwata gewoon een vriendelijke, optimistische, bescheiden, dappere man wiens persoonlijkheid ongetwijfeld nog jaren zal doorstralen in de producten van Nintendo, en hopelijk ook een bron van inspiratie mag zijn voor andere ontwikkelaars. Zo blijft hij toch nog een beetje in ons midden.

SERIOUS GAMING



Ga je helemaal naar China voor een Spartans 300 cosplay stunt, word je met zijn allen opgepakt..

SERIOUS GAMING



En als de boxer schoon is krijgen diezelfde redacteuren van deze echt schietende, 3D geprinte Destiny gun opnieuw een 'aanval'

"Een nieuwe IP kun je pas na het derde deel op waarde inschatten."



Jammer dat bijna niemand zo denkt als Square Enix president Yosuke Matsuda



COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

HAAT/LIEFDE VOOR GAMESCOM

Elders in deze PU lees je onze Gamescom-special, waarin we in 8 pagina's de meest opvallende aankondigingen en nieuwe games onder de loep nemen. Fijn dat we, in tegenstelling tot de info van de E3, alle Dekselse Duitse Ditjes & Datjes nog wel in dit nummer hebben weten te proppen. Toch heb ik al jaren een haat-liefdeverhouding met Gamescom.



Om te beginnen volgt de beurs best snel op de E3. Ik heb het gevoel alsof ik nog maar net mijn laatste stappen in het LA Convention Center heb gezet. En dit jaar volgde Keulen sneller dan ooit op Los Angeles. Vorig jaar was de E3 van 10 – 12 juni , dit jaar was dat van 16 – 18 juni. Gamescom was dit jaar van 5 – 9 augustus terwijl die vorig jaar van 13 – 17 augustus gehouden werd. Anders gezegd, de twee beurzen zitten nóg dichter op elkaar.

Dat was ook de reden voor Sony PlayStation om geen persconferentie in Keulen te geven en haar grote aankondigingen te bewaren voor Parijs, tijdens de Paris Games Week, veel later dit jaar.

Toch blijkt dat er ieder jaar weer het een en ander gebeurt in Keulen. Zo dropte 2K een welkom bommetje met Mafia 3 (!), had Microsoft nog flink wat troeven achter de hand, greep Blizzard de Gamescom opnieuw aan om nieuwe gameplay te tonen en gebeurde er weer genoeg op het indie- en Nederlandse front. En zo blijkt, net als voorgaande edities, dat de Gamescom stiekem toch eigenlijk best een leuke beurs is. Óók als je al naar de E3 bent geweest.

En ja, je kunt veel zeggen over Duitsers… maar ze weten tenminste hoe ze een goed en royaal biertje moeten tappen!

SAMBA WIE?

Dit zijn toch wel de mooie berichten. Zaken waar de digitale wereld een loopje met de realiteit neemt. Kennen jullie namelijk Cherno Samba? Waarschijnlijk niet. Of je moet van footie management games houden.

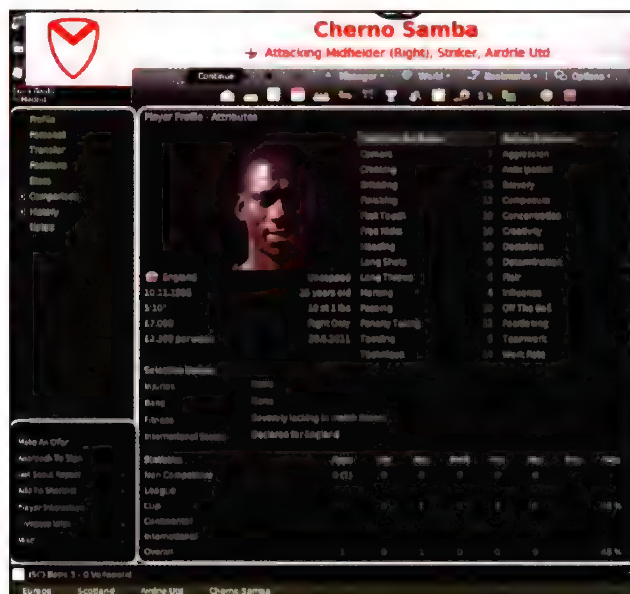
De Engelse voetballer Cherno Samba stopte onlangs op 27-jarige leeftijd ergens achter in Oost-Europa met voetbal. Want zijn carrière zat volledig vast.

Ooit was deze gast echter hét talent van Engeland. En games als Football Manager gaven Samba daarom extreme stats. Gevolg, iedereen transfereerde Samba razendsnel in hun team

door JJ
twitter.com/GKJJ

en won vervolgens alles.

In het echt liep het dus anders. En dit 'overschatten' komt vaker voor. De twee bekendste voorbeelden zijn Tonton Zola Moukokou (die ja) en de ooit bij Twente spelende Kennedy Bakircioglu.



Power Spy

- Daarmee zou het zo'n beetje de grootste prijzenpot ooit zijn.
- Jan heeft nu definitief door dat hij voor het verkeerde beroep gekozen heeft.
- De beef tussen Konami en Kojima lijkt echt niet meer goed te komen. Konami heeft nu de naam van Kojima van de doos van de game laten halen.
- Is toch een beetje als de naam Rembrandt van de Nachtwacht afschrapen.
- Als je dat doet ga je feitelijk gewoon jaren de bak in…
- Wie het laatste lacht, lacht overigens het hardst. Kojima zit namelijk nog wel in de game dankzij een Easter Egg die hij zelf in het spel stopte.
- Kijken of Konami die nu gaat weg patchen…
- Tot slot, mochten de onderschriften in deze PU leuker of minder leuk zijn, dan komt dat omdat Ed op vakantie is en Jurjen zijn werk overneemt.
- Mocht in bovenstaande zin de woorden 'of minder leuk' zijn weggehaald, dan heeft Jurjen de finale eindredactie gedaan.
- Staat er alleen 'minder leuk', dan was Ed nog op tijd terug om de laatste correcties door te voeren…

GOLD AWARD

PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE | PC  COVERVIEW

METAL GEA THE PHAN

Toen Samuel enkele maanden geleden terugkwam uit Los Angeles, waar hij zich twee dagen lang had mogen laven aan de nieuwste titel van gamelegende Hideo Kojima, wist hij het zeker: The Phantom Pain wordt een meesterwerk. Alle twijfel die hij had over Kojima's laatste Metal Gear was in één klap verdwenen... Totdat hij onlangs hoorde dat hij een weekje naar Frankfurt mocht, om bij Konami de volledige game onder handen te nemen. Opeens sloeg de twijfel toe. Want wat als The Phantom Pain - wellicht Kojima's laatste échte AAA-game - nou níet Kojima's magnum opus zou blijken te zijn? Wat als de game uiteindelijk zelfs zou blijken tegen te vallen? Grote kans dat onze Spanjaard daar nooit overheen zou komen.

AR SOLID V
TOM PAIN

Op de vierde dag van het review-event, na zo'n 35 uur spelen, heb ik een halve middag goed vastgezeten. Ik moest een Russische overloper bevrijden uit een haast ondoordringbaar fort, bewaakt door ik-weet-niet-hoeveel soldaten. Maar welke aanpak ik ook probeerde, ik werd altijd wel door iemand gesnapt, en omdat dit een Complete Stealth-opdracht was resulteerde dat dus steevast in een 'Mission Failed'. Pas na anderhalf uur had ik een werkende strategie bedacht. Ik kon het gros van de soldaten onderaan het fort negeren en gewoon de rotsen naast het fort beklimmen. Eenmaal bovenaan kon ik alles zien wat zich in het fort afspeelde, en ik kreeg buikpijn toen ik zag hoeveel soldaten zich op de binnenplaats hadden verzameld.
Ik besloot Mother Base om hulp te vragen - iets wat ik eigenlijk veel te weinig gedaan had tijdens mijn playthrough - en vroeg om een airstrike.
Geduldig wachtte ik totdat ik de straaljager hoorde, waarna het binnenpleintje gebombardeerd werd met slaapgas. Door de knallen kwamen er meer soldaten op die plek af, maar zij hielden zich gelukkig meer bezig met het proberen te wekken van hun slapende collega's dan met het letten op indringers. Ik besloot m'n kans te grijpen. »

Samuel GALOPPEERT DE HEMEL IN

NOEM JE DIT UITLATEN?

NEE, DIE ZITTEN ONDER AUTO'S, HAHAHAHA, SORRY

Sz-336 SMG HS 31/239

Trouwe viervoeter

Langzaam daalde ik af langs de rotsen, naar de barakken naast het binnenplaatsje. Kruipend ging ik van schaduw naar schaduw, biddend dat de verbouwereerde soldaten mij niet zouden zien.
Toen liet m'n trouwe viervoeter D.D. (een hond die ik aan het begin van de game had gered) mij weten dat hij de gevangene had geroken; het plotselinge groene stipje op m'n radar wees naar de kelder. Terwijl ik de trap afliep begon het zweet zich op m'n voorhoofd te verzamelen; ik wist immers nog niet wie (of wat) ik daar zou aantreffen en het kleinste foutje zou betekenen dat ik weer helemaal opnieuw moest beginnen.
D.D. blafte weer zachtjes: hij had twee lijfwachten gedetecteerd achter een muurtje. Met de paniek in mijn lijf gaf ik hem opdracht één ervan te doden.

"Uit pure dankbaarheid aaide ik D.D., die trots als een pauw rechtovereind ging zitten."

Gehoorzaam besloop hij de nietsvermoedende soldaat, met een jachtmes in z'n bek. Op dat precieze moment verliet ik mijn dekking en raakte ik de tweede soldaat in de hersenpan met een schot van m'n gedempte revolver.
De twee Russen bliezen hun laatste adem uit voordat hun ogen mijn kant op waren gedraaid. Pfoe. Uit pure dankbaarheid aaide ik D.D., die trots als een pauw rechtovereind ging zitten.
De adrenaline gierde nog door mijn lichaam toen ik het slot van de metalen gevangenisdeur open peuterde en de gevangene zag liggen. Ik sneed hem los en tilde zijn nauwelijks bewuste lichaam op m'n schouders. Mooi. Nu nog weg.



weetje • weetje

In de tweede helft van de game zul je speciale, moeilijkere versies van eerdere missies kunnen spelen. Zo hebben Extreme-missies een hoge moeilijkheidsgraad en mag je bij Complete Stealth-missies geen enkele keer gedetecteerd worden. Gezien worden is dan direct een 'Mission Failed'.





Ook elektronische sigaretten blijken niet echt een opsteker voor de gezondheid.

Ballonnen

Voorzichtig liep ik met de gevangene naar buiten. Blijkbaar niet voorzichtig genoeg, want een soldaat hoorde de gevangene kreunen van de pijn. Ik legde de Rus snel op de grond en vluchtte achter een struik.
De soldaat liep naar de gevangene toe, schrok en pakte zijn walkietalkie om versterking in te roepen. Nog voordat dat hij iets kon zeggen, had ik 'm echter al van achteren

OOST, WEST, THUIS BEST

Mother Base is de naam van het booreiland waar Snake het Diamond Dogs-leger huisvest, samen met Revolver Ocelot en Master Miller. Je krijgt al snel de optie om Mother Base uit te bouwen met extra platformen, zoals een Research & Development-afdeling, een ziekenboeg, een intelligentieplatform en, jawel, een dierentuin. Vervolgens kun je elke vijandige soldaat die je (bijvoorbeeld) met je Fulton-ballon uit het slagveld extraheert, aan één van deze afdelingen toewijzen, waardoor ze groeien en beter worden. Hoe beter je R&D-afdeling, hoe meer wapens je kunt ontwikkelen (een sniper rifle met een geluidsdemper? Oeh, graag!). Een sterk intelligentieplatform betekent meer waardevolle informatie tijdens missies, et cetera, enzovoorts.
Hoe je Mother Base uitbouwt zal dus ontzettend bepalend zijn voor je hoe je je missies kunt spelen, dus blijf vooral soldaten rekruteren! Pro-tip: door je verrekijker te upgraden kun je vóór het te grazen nemen van een bepaalde soldaat al zien welke skills hij heeft. Dus als je een specifieke afdeling wilt levelen, kun je doelgericht op zoek gaan naar soldaten die goed bij dat platform zullen passen.
Jouw leger, jouw regels. Maarreh... vergeet niet tussen de missies door Mother Base ook daadwerkelijk te bezoeken, al was het maar om het moraal van je manschappen hoog te houden. En al het bloed van je lichaam af te douchen.

HEEFT IEMAND DE ZONNEBRAND GEZIEN? VOLGENS MIJ BEGINT MIJN NEK EEN BEETJE TE VERBRANDEN.

JE SMARTPHONE IS ER NIETS BIJ

Snake z'n belangrijkste hulpmiddel is niet zijn verzameling wapens of zijn multifunctionele robotarm. Nee, zijn meest essentiële gereedschap is zijn iDroid, een zakcomputer die een interactieve landkaart met GPS bevat, cassettes kan afspelen, levende wezens en objecten kan scannen, én Mother Base beheert.
Je kunt er airstrikes mee aanvragen, helikopters mee oproepen, kratten met wapens en munitie mee bestellen, en nog veel, véél meer. Het is een soort van ultieme, next-gen combinatie van een inventory-systeem, menu, logboek, wapenwinkel en voetbalmanager (maar dan zonder 't voetbal).
Als je niet aan het sneaken of dingen aan het opblazen bent, is de kans zeer groot dat je met je iDroid aan het pielen bent. Zorg dus ervoor dat je meteen met deze letterlijke lifesaver leert omgaan!

beslopen. Ik greep 'm bij z'n keel en kneep z'n strot dicht totdat ie bezweek.
Fuck it, dacht ik. Voorzichtig doen duurt te lang. Zwetend als een malloot maakte ik een Fultonballon aan de gevangene vast. Hij schoot omhoog. Terwijl hij door m'n helikopter werd opgepikt, waren alle soldaten op het binnenplaatsje gealarmeerd. Uiteraard.
Terwijl iedereen begon te schreeuwen, rende ik als een malloot naar het hek aan de achterkant van het fort. Geen moment durfde ik om te kijken. En... ik ontsnapte. De controller gleed bijna uit m'n klauwen van opluchting.
We gaan naar huis, D.D., zei ik glimlachend, terwijl ik met m'n iDroid de piloot opriep om ons iets verderop op te pikken.
De helikopter landde op een heuvel en ik klom ernaartoe. "Eindelij...". Ik kon m'n zin niet afmaken, want in plaats van op driehoekje, om in de helikopter te klimmen, drukte ik per ongeluk op vierkantje.
Met een sierlijke duikmanouevre zag ik Snake in de afgrond storten. 'Mission Failed'.

Organisch

Die afgang was natuurlijk compleet mijn eigen schuld. Maar waar ik bij elke andere game op dat moment echt de controller door de kamer had geslingerd, drukte ik hier meteen weer op 'Continue'.
Niet alleen omdat ik maar een paar dagen had om The Phantom Pain in z'n volledigheid te kunnen zien (haast onmogelijke opgave, overigens) maar simpelweg omdat de game een verslavingsfactor heeft die ik persoonlijk niet gevoeld heb sinds de eerste Dark Souls. Dit komt mede omdat de game - ondanks zijn gefragmenteerde missiestructuur - een organische 'flow' heeft die altijd verrassend blijft en extreem realistisch voelt.
Dit is een game waarin een optionele zijmissie opeens kan veranderen in een extreem belangrijke klus, puur omdat je in een tentje een A4-tje vindt met informatie die alles verandert.
De open wereld bestaat voor een groot deel uit rotsen en jungles, maar voelt alsnog levensecht en verveelt geen seconde.
Het spel slaagt erin jou het gevoel te geven dat je zowel extreem kwetsbaar als 's werelds meest legendarische soldaat bent, én het laat je een heel leger beheren op een manier die ervoor zorgt dat je elke soldaat bijna als een individu gaat zien, in plaats van een verzameling nullen en eentjes. »



weetje • weetje

Normaliter mag je bij elke missie kiezen welke wapens, hulpmiddelen en Buddy je meeneemt naar het slagveld, maar bij zogenaamde Subsistence-missies word je volledig "naakt" ingezet en is het aan jou om tijdens de missie zélf wapens en steun te vergaren. O, en je Reflex Mode is dan uitgeschakeld. Succes.



Realisme

Zelfs wanneer de game z'n flow verlaat voor de wat meer typische videogameconventies, zoals aangekondigde boss battles (tegen bijvoorbeeld de bovennatuurlijke Skulls), blijft het spel je complete vrijheid geven over hoe je te werk gaat.
Elke missie, nee, elk moment, is op zo achterlijk veel manieren te benaderen, dat je niet zozeer het idee hebt een game te spelen maar te verblijven in een uiterst psychologische militaire simulator. En dat zonder het directe plezier van een goede videogame te verliezen.
De combinatie van diepe gameplay, extreme vrijheid en constante plotontwikkelingen zorgt er daarnaast voor dat je vaak geconfronteerd wordt met je eigen moraliteit en verwachtingen. Want wat als je gevraagd wordt om een bepaalde dreiging 'uit te schakelen' en die dreiging vervolgens een kind blijkt te zijn?
De scenario's geven de al uitstekende gameplay een emotionele lading die bij de meeste games met een militair thema erg ontbreekt, en de enigszins gestileerde doch bijna fotorealistische graphics versterken dat effect aanzienlijk.



Elke vorm van munitie heeft zijn eigen niveau van penetratie. Twee extreme voorbeelden: met verdovingspijltjes kun je niet eens simpele gloeilampen kapot knallen, maar een gemiddelde patroon uit een sluipschuttersgeweer zal zelfs dunne muren kunnen penetreren (en dus ook de schedel van de nietsvermoedende soldaat erachter).

> **"Alleen een gestoord genie als Hideo Kojima kan een ondenkbaar diepe portemonnee volledig benutten om zijn megalomane ideeën op deze gepolijste manier tot uiting te brengen."**

Plakken

De game is dusdanig prachtig dat het wél extra opvalt wanneer de Fox Engine lichte concessies moet doen om alles continu soepel te laten lopen.
Wanneer je op hoge snelheid door Afghanistan en Afrika rijdt, op je paard, met een D-Walker of in voertuigen, dan zul je geregeld op subtiele wijze bomen, struiken en andere flora zich aan de horizon zien manifesteren. Het breekt de illusie lichtelijk, maar doet verder niet af aan de immense grafische capaciteiten van de game.
Verder bevat The Phantom Pain nog een paar andere minuscule irritatiepunten, zoals het coversysteem, dat niet door middel van een knop wordt geactiveerd, maar automatisch inschakelt wanneer je tegen een muur aan loopt. Hierdoor blijf je soms tegen een muurtje 'plakken' zonder dat je dat wilt, al wen je best snel aan 't feit dat je bij muurtjes gewoon wat secuurder te werk moet gaan.
Verder vroeg ik me geregeld af waarom het vinden van nieuwe wapens tijdens missies niet resulteert in het ontgrendelen van dat wapen bij Mother Base (je kunt enkel voorgoed wapens ontgrendelen door je R&D-team te levellen, zie kader) al snap ik dat die keuze gemaakt is om de game niet te makkelijk te maken.



Knipoog

Het enige echte kritiekpunt dat ik op The Phantom Pain heb, is dat het plot dit keer wat tegenvalt.
Persoonlijk ben ik iemand die verhalen in games veel minder belangrijk vindt dan gameplay, maar bij Metal Gear zijn de narratieve ontwikkelingen altijd dusdanig tof, filosofisch, postmodern én verweven met de gameplay dat ze ook voor mij een essentieel onderdeel vormen van de complete ervaring.
Helaas komt het verhaal pas na een uurtje of 15-20 écht op gang en bevat het enkele plotontwikkelingen die zelfs voor Metal Gear-standaarden behoorlijk ongeloofwaardig zijn. Delen van het plot doen denken aan dat van Resident Evil 4, maar dan zonder de zelfspottende knipoog die de bijna "nanomachines, son!"-achtige vergezochtheid tot z'n recht laat komen.

JE HOEFT HET NIET ALLEEN TE DOEN

Snake is een echte einzelgänger, maar krijgt al snel de mogelijkheid om missies te ondernemen met de steun van 'Buddies'. In het begin heb je enkel de mogelijkheid om het paard D-Horse mee te nemen, maar na verloop van tijd kun je ook de skills van de rondborstige sniper Quiet inschakelen (zij kan van een afstandje vijanden markeren en uitschakelen) of heuse mecha's genaamd D-Walkers inschakelen voor 't betere vuurwerk. Mijn favoriete Buddy was echter zonder twijfel de hond D.D. - de échte Diamond Dog - die je als knuffelbare, hulpeloze herderpup aantreft in Afghanistan, maar onder leiding van Ocelot uitgroeit tot de tofste en meest badass hond in gaming.
Hij kan vijanden en wilde dieren ruiken, soldaten afleiden, items vinden en zelfs op commando doden. Als jouw R&D-afdeling de nodige gear voor hem ontwikkelt heeft, kun je hem zelfs modieuze bepantsering geven.
Had ik al gezegd dat D.D. de beste hond in gaming is?

Nee, The Phantom Pain moet het qua verhaal hebben van nostalgie en zijn personages, zoals de rebelse Eli en Snake zelf (wiens persoonlijke groei ontzettend goed wordt uitgediept), en het feit dat het de Big Boss-saga best netjes aan de eerste Metal Gear-game weet vast te knopen.
Maar uiteindelijk mist het plot de beheersing van MGS1, de gestoorde deconstructies van Sons of Liberty, de Hollywood-kwaliteit van Snake Eater en de schaal van Guns of the Patriots.

Tijdloos

Besef echter wel dat het verhaal alsnog vele malen imposanter en rijker is dan dat van de meeste games. Ergens ben ik juist blij dat Kojima de focus verlegd heeft van het verhaal naar de gameplay, want de reden dat The Phantom Pain (in ieder geval) de beste Metal Gear aller tijden is, is omdat het in elk opzicht het meest volwassenen deel is.
De pretentie om voornamelijk een interactieve Hollywood-blockbuster te zijn is grotendeels weggestript en heeft plaatsgemaakt voor een focus op gameplay. Op vrijheid. Op keuze. Op herspeelbaarheid. Op plezier. Op bevrediging. Op tijdloosheid.
The Phantom Pain is overduidelijk gemaakt met een monsterlijk groot budget, maar is één van die zeldzame games waarbij elke cent heeft bijgedragen aan de kwaliteit van het eindproduct.
Opmerkelijk genoeg gaan de laatste tijd geruchten op internet dat Konami besloot om Kojima te laten gaan omdat hij op "onverantwoordelijke wijze" met de bankrekening van het bedrijf omging. Nu ik The Phantom Pain gespeeld heb, geloof ik dat gerucht volledig. Want alleen een gestoord genie als Hideo Kojima kan een ondenkbaar diepe portemonnee volledig benutten om zijn megalomane ideeën op deze gepolijste manier tot uiting te brengen. Alleen mensen als hij kunnen vandaag de dag nog games maken die zo overduidelijk baanbrekend zijn. Dat het zijn laatste Metal Gear is, is daarom even hartbrekend als dat het prachtig is.



weetje • weetje

Is een missie je te moeilijk? Dan krijg je de optie om de Chicken Hat te dragen. Deze maakt de missie makkelijker door je driemaal probleemloos te laten doorspelen wanneer je gedetecteerd wordt. De vijand in kwestie zal zo hard moeten lachen om jouw kippenkop, dat ze vergeten alarm te slaan. Typische Kojima humor.

weetje • weetje

De game bevat twee vormen van multiplayer: de nieuwe versie van Metal Gear Online en een stand waarin je de Mother Base van een andere speler moet aanvallen. Beide standen waren helaas onspeelbaar tijdens de reviewperiode.

SCORE 97

Kojima's laatste toevoeging aan zijn legendarische Metal Gear-serie is op overdonderende wijze de beste game van zijn carrière, de franchise en waarschijnlijk zelfs het jaar. The Phantom Pain krijgt misschien ook wel een plaatsje in mijn persoonlijke top vijf favoriete games aller tijden. Een onbetwistbaar hoogtepunt in gaming.

SAMUEL



Een ervaren gamer kan het verhaal binnen 50 uur ontrafelen, maar heeft dan slechts het topje van de ijsberg gezien.

50+ UREN



BASICS

OPEN WERELD STEALTH
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
1 SEPTEMBER 2015

















MADMAXGAME.COM  FACEBOOK.COM/MADMAXGAME  TWITTER.COM/MADMAXGAME

KULUM



Jan 'Yarasky' Caspers

twitter.com/yaraskygaming

Op reis naar:
Zeeland en Los Angeles



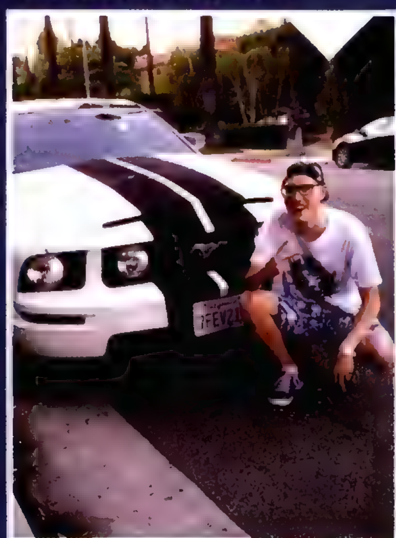
Speelt:
GTA V, Call of Duty & vrijwel elke game die uitkomt



Yarasky kan een behoorlijk potje gamen, zoals je misschien al wist van zijn populaire streams op Twitch en filmpjes op YouTube. Dankzij zijn hobby belandde hij ook nog eens in Los Angeles, en drie keer raden welke vlieggrage PU-redacteur hij daar tegenkwam...

ZEELAND

Deze kulum wil ik starten met het fijne vakantiegevoel dat ik momenteel heb. Mijn hele leven ga ik al op vakantie naar Zeeland, waar ik tot rust kan komen maar waar ik ook een van mijn andere hobby's kan beoefenen. Namelijk: windsurfen. Mijn vader heeft mij leren surfen op een van zijn oude planken. Nu heb ik mijn eigen plank om heerlijk het water mee op te gaan. Elk jaar gaan we naar Zeeland, niet voor de zon maar voor de wind! Maar buiten Zeeland ben ik dit jaar ook al op heel veel andere plaatsen geweest.



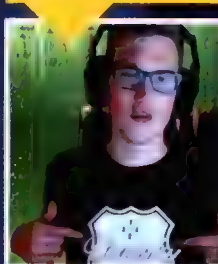
Doordat mijn YouTube-kanaal is ontploft kreeg ik de kans om aan verschillende game-events deel te nemen. Voordat ik begon met het maken van video's, had ik nog nooit gevlogen. Nu ben ik dit jaar onder andere naar Londen, Parijs en 2x naar Los Angeles geweest (bij één van de keren in LA ontmoette ik trouwens Jan Meijroos). Dit is natuurlijk totaal iets anders dan Zeeland. Heel erg gaaf om op die manieren nieuwe mensen en plaatsen te leren kennen.

CALL OF DUTY

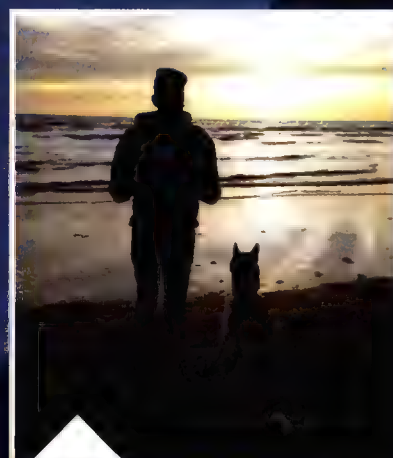
Het spelen van games is altijd fantastisch, maar natuurlijk heeft iedereen wel een favoriet genre. Bij mij zijn dat actieshooters. Een van de eerste games die ik speelde in mijn leven was Doom. Voor een klein jongetje is dat natuurlijk wel een beetje een gewelddadig spel, daarom had mijn moeder hem afgepakt. Niet zo tof, omdat ik hem wilde uitspelen.
In 2007 kreeg ik van mijn ouders Call of Duty 4: Modern Warfare voor PC, waar ik erg blij mee was. In het begin was ik erg slecht omdat ik nog niet wist hoe Call of Duty werkte, maar op een gegeven moment begon ik het gevoel ervoor te krijgen. De game bood voor mij precies de goede balans tussen snelheid en controle. De meeste shooter games lopen erg langzaam en zijn veel te uitgebreid, Call of Duty niet. Het was snel te begrijpen en de gevechten verliepen ook super snel (soms iets te snel). Op een gegeven moment kocht ik een PlayStation 3 waar ik mijn Call of Duty-carrière op voortzette, tot op de dag van vandaag.

TEVEEL ENERGIE

Misschien is je tijdens het bekijken van mijn video's en livestreams wel eens opgevallen dat ik nogal druk ben. Dat heeft volgens mij te maken met het feit dat ik door te soepele spieren niet kan sporten, en dan ook altijd teveel energie heb. Groot nadeel is dat er door mijn drukke bewegingen nog wel eens iets uit de kom schiet.







GOEDE GAMER?

De vraag die ik het vaakst krijg op mijn social media is: 'Waarom ben je redelijk goed in elke game die je speelt?' Daar kan ik helaas nooit een volledig antwoord op geven, omdat het niet zo simpel is om uit te leggen. Maar toch ga ik het vandaag proberen. Mijn passie voor gamen is begonnen omdat ik erg veel tijd thuis zat. Op de basisschool was ik een dikke jongen en had ik weinig zelfvertrouwen. Om die precieze redenen werd ik gepest, en sprak ik dus niet vaak af met mijn klasgenootjes.
Dit proces heeft zich doorgezet tot op de middelbare school waardoor ik erg veel begon te gamen. Op mijn kamer, achter mijn PC, kon ik mijn energie kwijt en wilde ik ook altijd als eerste eindigen. Bij elke game die ik speelde, van War Rock tot Mario en van Guitar Hero tot Doom, wilde ik altijd tot de beste horen.
Op dit moment heb ik dat nog steeds. Als ik ergens niet goed in ben, blijf ik het proberen totdat het lukt. Door die mentaliteit lukte het ook om af te vallen: van 79 kilo op de basisschool tot ongeveer 60 kilo nu. Wil je iets bereiken in je leven, blijf het dan altijd proberen totdat het lukt en laat andere mensen het je niet ontnemen! ✖

HITMAN



Ed weet het al sinds de jaren zeventig: kaal is cool. Maar niemand weet de haarloze haardracht met zoveel vanzelfsprekendheid te etaleren als Codename 47. De beste huurmoordenaar ter wereld is terug in december – en dat is volgens onze kale Jan nog maar het begin.



Dat kaalheid kracht en macht uitstraalt weten we al sinds detective Kojak mysterieuze moorden oploste. En Michael Jordan de ene na de andere slamdunk maakte. En Kratos Griekse goden aan zijn kromzwaard spietste. Maar niemand weet beheersing, souplesse en moord zo goed te combineren als Codename 47, de beroemdste beroepsmatige killer van deze planeet.
Het Deense IO Interactive heeft op de Hitman-serie inmiddels haar bestaansrecht gebouwd. Andere uitstapjes faalden (Kane & Lynch) of brachten te weinig geld in het laatje (Mini Ninjas). Dus richt IO zich weer volledig op Hitman. En in de nieuwe game - die al dit najaar verschijnt - willen de makers het beste van hun oude en nieuwe Hitman games verenigen.

Een reboot

Hitman: Absolution kreeg van onze Wouter in 2012 een torenhoog cijfer. Een 96. Toch was de achterban niet unaniem lovend over de sneaky moordgame.
De game was meer lineair dan voorheen en ook de 'superkracht' (Instinct) vonden sommige fans ongepast.
Met Hitman - zonder suffix, dus we mogen spreken van een heuse reboot – grijpt IO terug naar de open levels van Blood Money en het reizen-rond-de-wereld gevoel van Silent Assassin. Dat betekent James Bond-achtige, high society locaties, gevuld met npc's én vol met mogelijkheden om dingen op te blazen, ongelukken te veroorzaken en moorden te beramen.



weetje • weetje

Oorspronkelijk zou de nieuwe Hitman worden ontwikkeld door Square Enix Montreal maar die richt zich nu op de mobile games van de franchise. Dat heeft tot nu toe de prima games Hitman GO en Hitman: Sniper opgeleverd.

CONTROVERSIEEL

Hitman games zijn altijd goed geweest voor de nodige controverse. En dat heeft vaak niet eens zoveel te maken met het gewelddadige karakter ervan. De marketingafdeling van Square zocht het vaak liever in de buurt van het seksisme. Zo werden de 'executed' advertenties voor Blood Money door velen als seksistisch bestempeld. En de vrouwelijke, in latex gehulde huurmoordenaars verkleed als nonnen uit Absolution deden ook het nodige stof opwaaien.



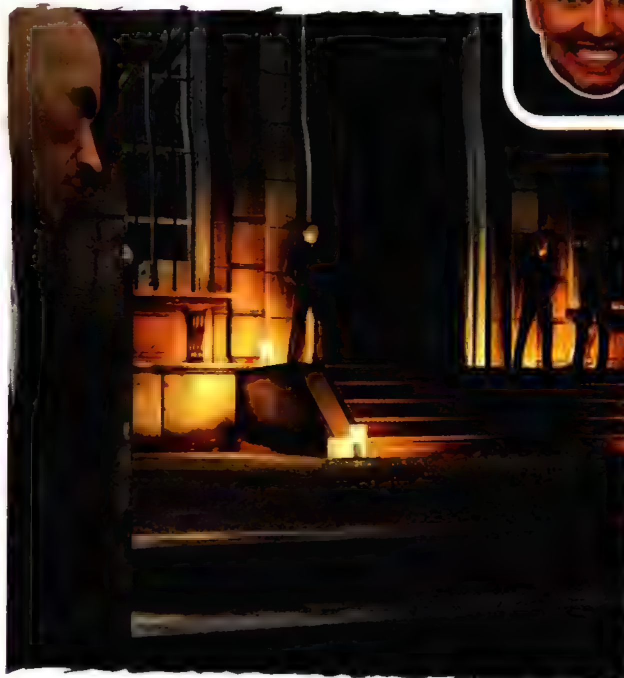


Vogeltje

Het level dat ik kreeg te zien, speelt zich af in Parijs en laat je als speler zo vrij als een vogeltje aan de slag gaan. Aangezien jij de beste Hitman ter wereld bent, wordt Parijs een dodelijke speeltuin met bijna ontelbare mogelijkheden om te doen waar je zo goed in bent.
De opdracht voor de kale killer hier is tweeledig. Je dient een topspion annex business tycoon Viktor Novikov om te brengen tijdens een modeshow/feest en tegelijkertijd is het de bedoeling dat je diens business partner Dahlia omlegt.
Novikov staat in het middelpunt van de belangstelling; het is namelijk zijn modehuis dat een show geeft in een afgehuurd paleis aan de Seine, terwijl Dahlia op haar beurt op de bovenste verdieping van het imposante gebouw een geheime veiling bijwoont.







HET VOLLE POND VOOR EEN NIET VOLLEDIGE GAME?

IO Interactive en Square Enix hebben een nogal gedurfde aanpak gekozen voor het betaalmodel achter Hitman. Eentje die nog niet eens zo gek is, maar wel wat uitleg verlangt.

Op 8 december koop je Hitman digitaal voor het volle pond (rond de 60 euro dus op consoles) maar dat is (nog) niet de hele game. Je krijgt daarvoor 'een flinke portie', aldus de makers, maar de maanden erna worden er steeds nieuwe locaties, targets en missies toegevoegd.

Zo breidt de wereld van Hitman zich dus steeds verder uit. Je betaalt ook maar één keer en daarna is het klaar. Er is dus geen sprake van betaalbare downloadable content, season passes of microtransacties. IO Interactive is namelijk geen fan van dat soort zaken en vindt ze zelfs 'verwerpelijk'.

Wat erg cool is: er zijn ook bepaalde targets die bijvoorbeeld alleen in een bepaald weekend zich aandienen en, als je deze niet weet om te brengen, daarna weer uit beeld verdwijnen om wellicht nooit meer terug te keren. Net als in Hitman: Absolution is er ook weer de Contracts-mode waarin spelers zelf scenario's met targets kunnen ontwerpen, met behulp van de bestaande gamecontent. Deze scenario's kun je vervolgens weer delen met andere spelers.

MET DEZE REBOOT LIJKEN DE VRIJHEID EN REPLAYWAARDE GROTER DAN OOIT.

Beide personen zijn zwaar beveiligd door bodyguards, maar er lopen ook ingehuurde gorilla's met zonnebrillen en beveiligingsoortjes rond.

Moordmogelijkheden

Tijdens de demonstratie van het level in Parijs pauzeerde IO de game en zweefde met de camera door de prachtige, gedetailleerde wereld van Hitman. De moordmogelijkheden stapelden zich op. Laat je de enorme verlichting boven de catwalk naar beneden lazeren op het moment dat Novikov zijn applaus in ontvangst neemt? Vergiftig je hem op de catwalk? Volg je de journaliste die een exclusief interview met hem heeft? Blaas je zijn privéhelikopter op, op het moment dat de man het feest tracht te verlaten? Of klim in je een hijskraan die langs de rivier staat om vanaf daar een ultieme sluipschutters-kill te maken? Sneak je zijn kleedkamer binnen en wurg je hem met je iconische pianosnaar? Zet je de gasfles van een terrasbrander open en laat je rokende gasten het werk voor je doen?

En zo kan ik nog wel even doorgaan.



weetje • weetje

In de loop van 2016 verschijnt de complete game alsnog als retailversie. Op een schijfje dus.

Vermommen

Het is uiteraard ook weer mogelijk de kale killer te vermommen, maar deze keer werkt dat wel iets anders dan in vorige delen. Het aantal mogelijkheden om je te verkleden is immens, maar verschillende personen kunnen wel verschillend op die vermomming reageren.

Een ingehuurde guard zal jou bijvoorbeeld niet verdacht vinden als je zelf ook als guard rondloopt in een zwart pak met zonnebril en oortje. Maar de persoonlijke bodyguard van Novikov heeft wellicht iedereen gescreend en laat niemand zomaar bij zijn baas komen. In dat geval zal je dus de waakhond aan moeten pakken alvorens de hoofdprijs te kunnen grijpen. Dit betekent overigens niet dat de ingehuurde guards domme apen zijn. Een sticky bom die je plaatst en opgemerkt wordt, kan door een bewaker ontmanteld en weggebracht worden. Maar dat brengt ook weer voordelen met zich mee.

De guard in kwestie verlaat zijn post, en je kan hem volgen naar het kantoor waar de bom gedropt wordt... om deze op een later moment terug te pikken en alsnog te gebruiken. Je weet namelijk maar nooit of je ergens gefouilleerd wordt, en dan kan je maar beter niet met explosieven in je binnenzak rondlopen.

Een hit?

Met het Parijs-level heeft IO Interactive slechts een tipje van de sluier opgelicht, maar wat daaronder schuil ging geeft veel vertrouwen. Ik heb alle Hitman-games gespeeld en genoot altijd heel erg van de replayability van de missies. Met deze reboot lijken de vrijheid en replaywaarde groter dan ooit. Bovendien voel je je meer dan ook zelf een high-end huurmoordenaar doordat de game begint in 2015 en het hele jaar 2016 nog doorloopt met steeds weer nieuwe opdrachten en locaties om naar af te reizen (zie kader). Met Hitman is kaal cooler dan ooit.





weetje • weetje

De stem van Codename 47 wordt opnieuw gedaan door (stem)acteur David Bateson. Niet dat de kale killer nu zo heel veel zegt, maar fans zullen er blij om zijn.

HOMEFRONT
THE REVOLUTION



Ken je – het tegenvallende – Homefront nog? Er is een vervolg op komst, en dat belooft wél wat te worden. Tenminste, dat beweert Nino, die als een van de eerste stervelingen ter wereld hands-on ging met Homefront: The Revolution.



Soms heb je van die perstripjes waarbij je vooraf totaal geen idee hebt wat je moet verwachten. Al vanaf het moment dat ik hoorde dat ik was uitgenodigd voor de allereerste hands-on trip voor Homefront: The Revolution (H:TR), naar het 'nieuwe' Dambuster Studios in Nottingham, stond ik in dubio. Enerzijds was de eerste Homefront zo middelmatig dat het pijn deed, anderzijds werkte Dambuster al zes jaar aan het vervolg, en moest het dus haast wel interessant zijn. Tel daarbij dat de studio al sinds 1999 bestaat en dus genoeg ervaring heeft opgebouwd, en je hebt niet alleen mijn nieuwsgierigheid maar ook mijn volledige aandacht.

Brede grijns

We begonnen ons bezoek aan de Britse studio met een introductie van Hasit Zala, de game director en studiobaas die al sinds het prille begin werkzaam is bij de ontwikkelaar. Hasit vertelde ons dat hij wel mooie praatjes kon gaan ophangen maar dat hij zoveel vertrouwen had in wat hij ons die dag zou tonen dat hij de formaliteiten oversloeg. Sure Hasit, dacht ik bij mezelf, die grap kennen we nou wel...
Luttele minuten later zat ik in een donkere demokamer met een brede grijns op mijn smoel. Vergeet alles wat je weet over de vorige game. H:TR heeft alleen de naam en de setting gemeen met het origineel - en alle potentie om een toppertje te worden.
Het belangrijkste verschil met de voorganger is dat H:TR geen Call of Duty-esque, lineaire achtbaan is, maar een open world shooter à la Far Cry, zij het in een stedelijke omgeving. De tweede Homefront speelt zo'n twee jaar na de eerste, en dit keer is Philadelphia het strijdtoneel. Je kruipt in de huid van Evan Brady, een verzetsstrijder waar we nog niks van weten, aangezien het verhaal pas op een later tijdstip wordt onthuld. De gameplay daarentegen, die kregen we uitgebreid te zien.
Het zit zo: je bent een verzetsstrijder in Philadelphia waar de

TIMESPLITTERS 4

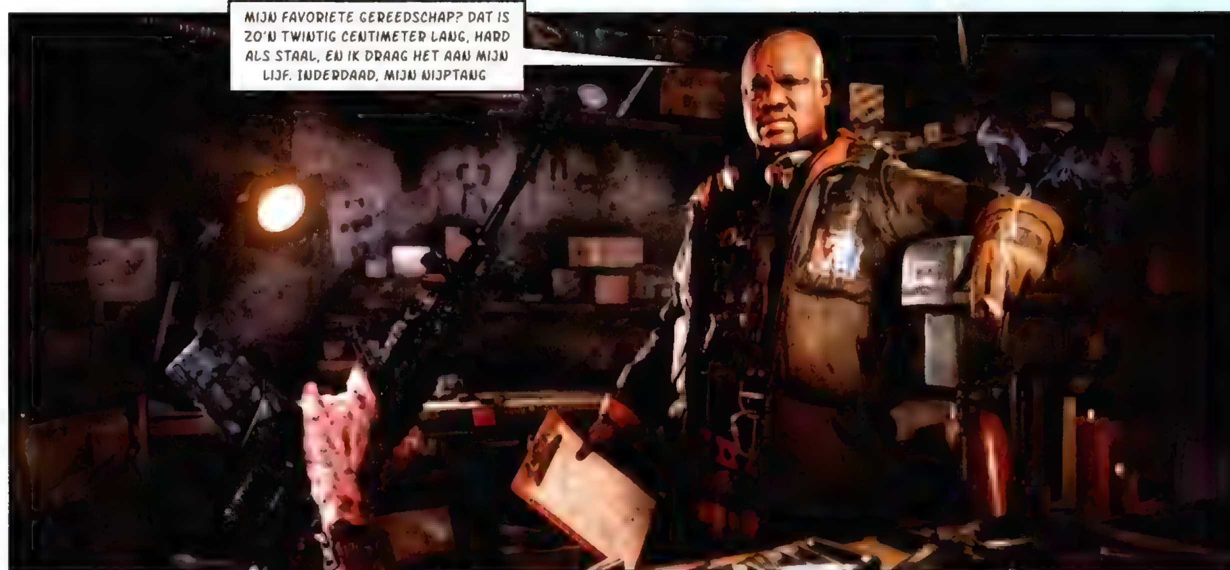
In een grijs verleden werkte ontwikkelaar Dambuster Studios aan een vierde game in de Timesplitters-serie. Helaas zullen we nooit weten hoe die game eruit zou komen te zien, want hij is geannuleerd voordat hij ooit aan het publiek werd getoond. Er hingen nog wel wat herinneringen aan de legendarische franchise aan de wand. Toen we studio hoofd Hasit Zala vroegen of er nog hoop was voor het vierde deel, weigerde hij te reageren.



pleuris is uitgebroken. Jij en je verzets-matties zijn zwaar in de minderheid ten opzichte van de Korean People's Army (KPA), dus zul je verstandig om moeten gaan met de middelen die je hebt. Die middelen vormen een belangrijk verschil tussen H:TR en alle andere first person-knalspelletjes.

Guerrilla Toolkit

In H:TR beschik je over de Guerrilla Toolkit, een setje gadgets dat je optimaal zal moeten leren benutten om de talrijke KPA-soldaten te kunnen overmeesteren.
De gadgets lopen uiteen van exploderende radiografisch bestuurbare autootjes tot granaten waarmee je de A.I. van elektronisch wapentuig (APC-auto's, drones) tijdelijk in je voordeel kan laten werken.
In de demo die ik speelde waren de meeste van deze gadgets al ontgrendeld, in de uiteindelijke versie van H:TR zal je een aanzienlijk deel van de tijd bezig zijn met het vergaren en upgraden van je Guerrilla Toolkit.





"Zo ongenadig moeilijk dat zelfs deze doorgewinterde Dark Souls-speler bijna moest huilen."

Tijdens ons bezoek mocht ik een half uur lang spelen, in een gebied dat tien procent van de uiteindelijke game vertegenwoordigde.
Ik speelde in een gebied waar normale burgers niet mochten komen, een zogeheten 'rode zone'. Het wemelde er van de vijandelijke troepen, en er waren aardig wat verzetsstrijders. Voor de vibe die Dambuster wil neerzetten in deze rode zones (er zijn er vier van) gebruikt de studio de omschrijving 'Our Syria', en zodra je de game speelt snap je wat er wordt bedoeld. Het voelt namelijk precies aan als de beelden die we van CNN kennen van de oorlog in Syrië, maar dan in een Amerikaanse setting.

Levendige omgeving

Het gevoel van oorlog merk je niet alleen in de omgeving, maar ook door wat er constant om je heen gebeurt.
De game kent een zogeheten 'Emergent Director', een stukje A.I. dat ervoor zorgt dat er constant dingen in je omgeving gebeuren. Deze Emergent Director spawnt patrouilles, verzetsstrijders, drones en allerlei andere dingen die ervoor zorgen dat de omgeving levendig voelt.
Tijdens de inleidende presentatie, bijvoorbeeld, wilde een producer van de game laten zien hoe de interface van de game werkt. Maar toen hij bezig was de verschillende aspecten van de UI te demonstreren, hoorde hij opeens geweerschoten naast zich. Hij kijken, bleek er een groepje verzetsstrijders te zijn gespawned dat aan het knokken was met een groepje KPA-soldaten.
Doordat de game de hele tijd in beweging is en de knelpunten van de strijd zich steeds verplaatsen, zal je continue afwegingen moeten maken over welke gevechten je aangaat. Als er bijvoorbeeld vier verzetsstrijders op twee KPA's en een drone aan het knallen zijn, kun je die gasten makkelijk helpen om verder te komen. Zijn de rebellen echter in de minderheid, of staan ze tegenover een lastige sniper of een dikke APC, »

MULTIPLAYER?

Homefront: The Revolution leent zich perfect voor multiplayer. Er rennen immers als A.I. rebellen met je mee en er zou niks gavers zijn dan het kapotgeschoten Philly onveilig maken met een maatje. Helaas was er tijdens onze studio-visit nog niks bekend over de multiplayer. De ontwikkelaars van de game weigerden erover te spreken en vragen naar eventuele multiplayer-opties werd ontweken als de ziekte. Pas op de Gamescom werd duidelijk dat er wel degelijk multiplayer in de game zit, waarvan deze winter een beta op de Xbox One zal draaien.


Mmm. ik moet nog inchecken. Maar waar?

dan is het raadzamer om het conflict te mijden. Deze dynamiek zorgt ervoor dat HT:R een compleet ander tempo heeft dan games als Call of Duty of zelfs Battlefield. Als je gaat runnen en gunnen leg je snel het loodje en zelfs als je het wél rustig aan doet is de kans groot dat één verkeerde manoeuvre fataal is.

Dark Souls

Op moment van schrijven is de game zo pittig dat het bijna niet meer leuk is, en dan heb ik het niet over Dark Souls-pittig maar over bijna-onspeelbaar-pittig. Dat zal deels komen door het feit dat we geen tutorial doorspeelden en gelijk in het diepe werden gegooid, maar het komt ook doordat de balans van de game op dit moment nog niet is waar de ontwikkelaar hem wil hebben. Ik heb meerdere mensen bij de studio geïnterviewd en die gaven allemaal meteen toe dat H:TR op dit moment te moeilijk is voor nieuwe spelers. Al is het nou ook weer niet de bedoeling dat H:TR makkelijk gaat worden, zeker niet. Volgens studiohoofd Hasit Zala zal je ook in de uiteindelijke versie constant op je hoede moeten zijn en gevechten moeten vermijden. Maar het moet wel leuk blijven (duh). Eén ding staat al vast: H:TR krijgt geen recharging health. Dat zou onrealistisch zijn - en de spanning van het zoeken naar medkits met een minuscule healthbar is iets dat Dambuster koestert.

Klein Syrië

De hectische, Syrië-achtige rode zone waarin ik speelde was slechts een fractie van de hele game. Naast deze zullen er drie andere rode zones zijn, ongetwijfeld met vergelijkbare omstandigheden. Maar er zullen ook groene en gele zones te vinden zijn. Deze twee varianten kregen wij niet te spelen, maar we kregen wel een korte omschrijving te horen en een stukje artwork te zien. De Green Zones werden omschreven als 'Sadam's Palaces'. Dit zijn de gebieden rondom de bekende monumenten van Philadelphia waar de grotere missies van HT:R zich zullen afspelen. De vier Yellow Zones die de game rijk is, zijn vergelijkbaar met de getto's van Warschau in de Tweede Wereldoorlog, hier proberen de burgers te overleven terwijl ze worden onderdrukt door de Koreaanse bezetters. Elke kleur zone brengt zijn eigen gameplay met zich mee. Hoe dat er precies uit gaat zien is nog vaag, maar als ze hun respectievelijke omschrijvingen zo goed vertegenwoordigen als de Red Zone dat doet met 'Our Syria' zit het wel snor.

WE HEBBEN 'M!
DIE GEUR... DAT IS GEEN ZUIVERE KOFFIE.
SHIT
AFKNIJPEN EN MEE NAAR HET BUREAU!
STINKERD!

Wildpoepen wordt onder de Koreaanse bezetting ten strengste verboden.



De TT-nacht in Assen telde dit jaar één overlevende.

Sleeperhit-potentie

Hoe het uiteindelijk allemaal uit gaat pakken met HT:R is bijzonder lastig te zeggen. Enerzijds lijkt de studio een gouden concept in handen te hebben; namelijk dat van een open world guerrilla-style shooter in een vervallen stad. Sowieso was de setting het sterkste aspect van de eerste Homefront-game. Nu de gameplay daar op aansluit, en het spel dus geen slappe CoD-kloon meer is, lijkt het op zijn minst een bijzonder interessante titel te worden. De dynamiek van een stad waarin de A.I. een constante strijd realiseert tussen de rebellen en de KPA, waarbij je als speler zorgvuldig moet uitvogelen welke conflicten je aangaat en welke je uit de weg gaat, is gaaf en doet denken aan de beste momenten uit de eerste helft van Half-life 2. Als Dambuster de gameplay interessant en afwisselend weet te houden kan dit zo maar eens de sleeperhit van 2016 worden. Anderzijds was de build die ik speelde zo ontiegelijk lastig dat het bijna niet meer leuk was. Het checkpoint waar ik elke keer respawnde in de demo was bijvoorbeeld vlakbij een motor, maar elke keer als ik die tweewieler pakte en door de stad probeerde te rijden werd ik eraf geknald. Na een keertje of vijf doodgaan besloot ik de situatie te voet te tackelen. Dat ging iets beter, maar nog steeds was HT:R zo ongenadig moeilijk dat zelfs deze doorgewinterde Dark Souls-speler bijna moest huilen. Dambuster gaf aan dat er nog een hoop balans moet worden afgesteld, en daar sluit ik me volmondig bij aan. Een duidelijke tutorial zou ook kunnen helpen. Want ik heb ondertussen behoorlijk zin gekregen om deze game op een aanvaardbaar niveau eens verder te spelen. ★



CRYENGINE: THE REVOLUTION

Homefront: The Revolution draait op een zwaar gemodificeerde versie van de CryEngine. De belangrijkste verbetering is het zogeheten physically based rendering, wat ervoor zorgt dat materialen en weersomstandigheden zo natuurgetrouw mogelijk in beeld verschijnen. Deze techniek zat ook al in eerdere versies van de engine, maar is zwaar uitgebreid voor Homefront. Het resultaat mag er wezen, alle textures en shaders zagen er verdomd goed uit en de verschillende weersomstandigheden waren erg overtuigend.



VERWACHTING ***NINO:***
Vergeet alles wat je weet over het tegenvallende eerste deel, The Revolution heeft daar praktisch niks mee te maken. Dit is nieuw en het zou zo maar eens heel tof kunnen worden!

- + Vette setting
- + Uniek concept
- + Sleeperhit-potentie
- - Nog wel erg pittig

OPEN WORLD FIRST PERSON SHOOTER
DAMBUSTER STUDIOS / DEEP SILVER
2016

PREVIEW
PS4 | XBOX ONE | PC

THE LEGEND OF ZELDA

TRI FORCE HEROES



Met zijn zwijgzame houding en eenzame avonturen lijkt het niet echt een gezelligheidsdier, die Link. Geen held die je snel zult plaatsen in een multiplayerspel. Toch zit Link in het multiplayerspel Tri Force Heroes. Drie keer maar liefst. Jurjen vindt dat jammer.



Als die blauwe nou even een oranje pakje aantrekt, dat komt deze stoplichtimitatie al een stuk professioneler over.

PREVIEW

3DS

Natúúrlijk is Nintendo vrij om met hun helden en franchises te doen wat ze willen, maar toch vind ik het jammer, dat de nieuwe Zelda op de 3DS een multiplayerspel wordt. Dat de nieuwe Metroid op de 3DS een multiplayerspel wordt is natuurlijk veel erger, ronduit misdadig, maar voor Zelda als multiplayer haal ik ook niet meteen mijn pompons uit de kast.

Waarom niet gewoon iets in de lijn van Link's Awakening, Minish Cap en A Link Between Worlds? Dat je een eenzame jongen bent die zwervend en puzzelend een wereld verkent en steeds meer coole voorwerpen krijgt?

Zo'n spel is Tri Force Heroes dus niet.

Zelda-jurk

Om te beginnen laat Tri Force Heroes alle drie spelers stemmen op een level. Op basis daarvan wordt het te spelen level bepaald, waarna de volgende keuze in beeld verschijnt: welk kostuum wil je dragen?

Je kunt Link bijvoorbeeld een roze Zelda-jurk aantrekken voor meer hartjes, in Kokiri-kledij hullen om drie pijlen tegelijk te kunnen schieten of een bommenpak aantrekken om grote bommen te kunnen gooien.

Eenmaal in het level vindt elke speler een voorwerp om met de Y-knop te gebruiken (de A-knop is altijd voor je zwaard gereserveerd) en dan kan het puzzelen beginnen. En het praten. Met je twee medespelers. Waar zijn jullie? Nee terug, daar staat een schakelaar. Kan iemand voor mij de vlammen doven? Als jij mij optilt, kan ik een pijl tegen die schakelaar schieten. Wacht, als ik hier een bom plaats, kun jij die met je blaasding over het gat naar die gebarsten muur barsten. Yes, het werkte!

Lezers die het goed vergelijkbare Four Swords hebben gespeeld, kunnen zich wel voorstellen hoe het werkt. Al zijn er ook belangrijke verschillen met díe multiplayer-Zelda.

POMPONS

Op het touchscreen staan acht emoticons van Link, die je kunt aantikken om de betreffende plaatjes bij de andere spelers in beeld te laten verschijnen. Het grappigste plaatje is dat van Link met aan zijn handen twee pompons, van die fluffy ballen waarmee je mensen aan kunt aanmoedigen. Om een of andere reden voelde tijdens mijn sessie elke speler zich genoodzaakt daar de hele tijd op te tikken.



"Waar zijn jullie? Nee terug, daar staat een schakelaar. Kan iemand voor mij de vlammen doven?"

Gezellig

Anders dan in Four Swords, delen alle drie spelers in Tri Force Heroes één rij hartjes, waardoor samenwerken en elkaar helpen dus aantrekkelijker wordt dan trollen en pesten. Het aantal van drie spelers is trouwens verplicht.



Al jaren doet Link dappere pogingen prinses Zelda uit de kleren te krijgen. Nu weten we waarom.

Waar je in Four Swords nog kon kiezen om met één, twee, drie of vier spelers een level te doorlopen, is de hoofdmode van Tri Force Heroes enkel als trio te spelen.

Gelukkig kun je de game via download play delen, maar praktisch gezien zal de 'drie spelers met 3DS-en'-eis dus voor veel spelers een flinke drempel zijn. Niet iedereen heeft zomaar twee speelgrage vrienden voor handen.

De game is weliswaar óók online co-op te spelen, waarbij je met emoticons moet communiceren. Maar dat lijkt me toch wel wat minder dan de 'live' ervaring die ik had met twee andere journalisten.

We kletsten wat af. Dat moest ook echt, om verder te komen. We bespraken situaties, legden elkaar dingen uit, prezen elkaar, riepen om hulp en lachten samen om de maffe situaties, ontdekkingen, successen en mislukkingen. En ja, dat was erg leuk.

Tri Force Heroes biedt misschien niet de Zelda-ervaring die we kennen en verlangen, maar wordt op zijn eigen manier toch wel weer tof. Of, vooruit, laat ik het 'gezellig' noemen. ★

VERWACHTING ***JURJEN:***
Niet echt wat ik gewenst had, maar toch: dit wordt best een tof en gezellig spelletje.

- \+ Samen puzzelen en kletsen is gezellig.
- \+ Pompons-emoticon.
- \- Beetje vage graphics.
- \- Tja. Ik had liever een échte nieuwe Zelda op de 3DS gehad.

GAME

DRIESPELERPUZZELSPEL
NINTENDO EAD 3
Q3/Q4 2015

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



SAMUEL

Het zal je maar gebeuren. Dat je een week lang in Frankfurt mag verblijven om de nieuwste Metal Gear Solid te spelen, en daar alles wordt vergoed en geregeld door Konami. Dan ga je al snel een beetje divagedrag vertonen. Tenminste, als je Samuel heet.

Naar verluidt was het matras van zijn hotelbed te zacht, bood de lunch te weinig keuze in luxe broodjes, en had het scherm waarop hij de game testte ook wel een slag groter gemogen. Terechte klachten uiteraard, want als je zo'n zware, belangrijke taak krijgt toegewezen, moet de uitgever natuurlijk wel ervoor zorgen dat dit onder optimale omstandigheden gebeurt.

Toen onze Samuel op de laatste avond klaagde dat zijn schnitzel te droog was, haastte een medewerker van Konami zich dan ook naar de keuken om een speciaal sausje voor hem te bereiden. Dat dit niet alleen in de keuken maar ook op de wc gebeurde en gepaard ging met veel borrelende en rochelende geluiden, is onze Speciale Redacteur van de Maand gelukkig ontgaan.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DEVIL'S THIRD IS DE SLECHTSTE GAME DIE NINTENDO SINDS CRUIS'N USA HEEFT UITGEGEVEN."



056 Jurjen brengt even een game uit 1994 in herinnering om aan te geven dat Devil's Third niet echt de kwaliteit heeft die je van een Nintendo-uitgave verwacht.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"JIJ KÚNT DE PRINSES VEROVEREN. JIJ KÚNT DE WERELD REDDEN. JIJ KÚNT DE MEEST ULTIEME VERSIE VAN JEZELF WORDEN. GELOOF HET."



048 Samuel spreekt bemoedigende woorden in zijn mindhackverhaal. Hij roept nog net geen tjakka.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- LUCKSLINGER
- HEROKI
- GOD OF WAR 3: REMASTERED
- THE MAGIC CIRCLE
- J-STARS VICTORY VS+
- FINAL FANTASY XIV: HEAVENSWARD
- TINERTIA
- THE SWINDLE
- THE EXECUTIVE



MOBA

VAN MOD TOT MILJOENENMARKT

Niemand op de PU-redactie heeft eigenlijk de tijd om zich in MOBA's vast te bijten. Maar omdat we dit uiterst populaire en snel groeiende game-genre moeilijk kunnen negeren, werd unaniem besloten dat Tjeerd daar maar eens in moest duiken. Want die kunnen we wel een maandje missen. Eigenlijk ook wel langer.

MOBA's hebben op de PU-redactie nooit echt vaste grond onder de voeten gekregen. De reden? Omdat ze in potentie al je vrije - en niet zo vrije - tijd op vreten. Je kunt er steeds dieper in gaan, er worden telkens dingen getweakt, en om goed te worden moet je er heel veel tijd in steken. Tijd die we liever steken in andere games – want we bespreken er elke maand nog-al wat. Maar toen Heroes of the Storm uitkwam, wilde ik de handschoen best oppakken om toch eens uitgebreid stil te staan bij dit genre.
De eerste keer dat ik besefte dat MOBA's een grotere rol speelden dan ik dacht, was toen ik in 2011 samen met ex-collega Ward op Dreamhack was en we voor het eerste de immense impact van League of Legends zagen. De finales van het eerste seizoen van League of Legends waren aan de gang en dat oversteeg zelfs de verwachtingen van de organisatie, omdat meer dan een miljoen kijkers inschakelden tijdens de finale.
Die enorme kijkersaantallen bleken uiteindelijk een trucje van ontwikkelaar Riot, want iedereen die zijn League of Legends Client opstartte keek automatisch naar de finales op Dreamhack. Een trucje dat Riot tegenwoordig niet meer nodig heeft, want vorig jaar trok de League of Legends competitie maar liefst 32 miljoen kijkers, waarvan ruim 8 miljoen tegelijk naar de finales keken.
Er is in 3 jaar dus een hele hoop gebeurd, want de game heeft er miljoenen supporters bij gekregen. En dat geldt niet alleen voor League of Legends, ook DotA 2 wordt enorm veel gespeeld en trekt miljoenen kijkers. Zoveel zelfs, dat MOBA eSports niet meer uitsluitend te zien zijn via de gangbare gamestreams, maar ook op de conventionele televisiekanalen, in bioscopen en zelfs in stadions. »

CIJFERTJES

League of Legends:
67 miljoen spelers elke maand

DotA 2:
11 miljoen spelers elke maand

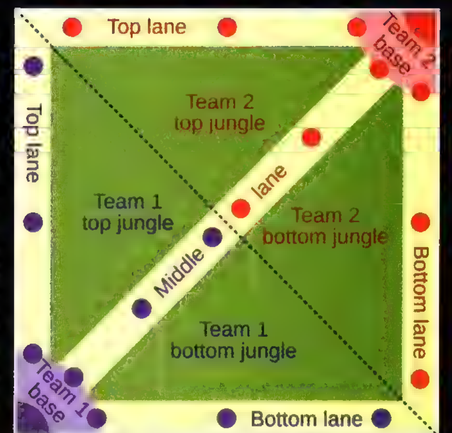
Prijzengeld League of Legends in 2014:
$ 7.983.054,86

Prijzengeld DotA 2 in 2014:
$ 16.503.343,24


Aeon of Strife was een custom map voor Starcraft – en de eerste MOBA ooit.

WAT IS EEN MOBA?

MOBA staat voor multiplayer online battle arena. In de meeste MOBA's zijn er twee teams, die elk aan een kant van de map beginnen in hun eigen basis. Deze bases zijn met elkaar verbonden door drie wegen (lanes) waar vijandelijke turrets staan en minions van beide teams over lopen in een poging bij de basis van de tegenstander te komen. Elk team bestaat meestal uit 5 helden, legendes of andere harde papi's die proberen zich een weg te banen door de lanes, elkaar te doden en de vijandelijke basis te vernietigen. Onderweg verdien je goud, skills en andere spulletjes en probeer je in het gebied tussen de lanes door (Jungle) objectives te volbrengen, zoals het vernietigen van monsters om tijdelijke boosts te krijgen.




Heroes of the Storm is door zijn simpele opzet een geschikte MOBA voor beginners.

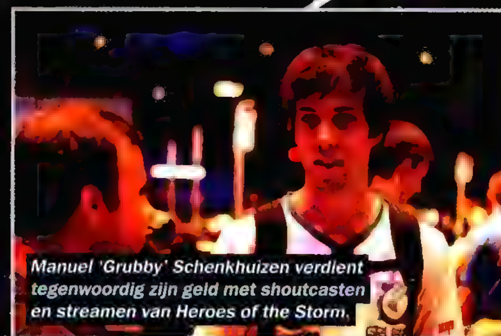

League of Legends. Vorig jaar trok de competitie maar liefst 32 miljoen kijkers.

DE GESCHIEDENIS VAN DE MOBA

Het is nog niet eens zo lang geleden dat het MOBA-genre werd geboren, en het is te danken aan de modding community dat het genre überhaupt het levenslicht heeft gezien. Het begon allemaal dankzij een modder genaamd Aeon64 die de populaire map Aeon of Strife (AoS) in Starcraft (Blizzard) maakte. AoS had drie lanes met AI-bestuurde vijanden en turrets en je bestuurde één sterke unit.

Toen Blizzard in 2003 Warcraft III uitbracht, gingen modders weer los met de krachtige edit tools en al snel kwam er iemand (Eul) op het idee om AoS om te zetten naar de Warcraft III engine. Eul noemde die map Defense of the Ancients (DotA), waar je vijf spelers en een AI per team had. Door de helden en skills support van Warcraft III werd de gameplay veel diverser en diepgaander. Vanaf dat moment kwam er een wildgroei aan verschillende DotA-versies, totdat iemand genaamd Guinsoo in 2004 op het idee kwam om DotA: Allstars te maken, het beste van alle verschillende versies.

DotA: Allstars was erg populair en inspireerde een aantal mislukte standalone MOBA's (bijvoorbeeld Demigod), maar het werd pas echt serieus toen Guinsoo ineens bij Riot opdook en League of Legends werd gelanceerd in 2009. Toen Valve in 2011 DotA 2 maakte, was de cirkel helemaal rond en sindsdien staan de MOBA's stevig op de kaart.


Manuel 'Grubby' Schenkhuizen verdient tegenwoordig zijn geld met shoutcasten en streamen van Heroes of the Storm.

FYSIEK EN MENTAAL

Met dergelijke kijkersaantallen komen ook de miljoenen aan prijsgeld, en dus heel veel spelers die hun geld professioneel met eSports verdienen. Eentje daarvan is Joey 'YoungBuck' Steltenpool, die drie jaar lang professioneel League of Legends speelde bij Copenhagen Wolves en daarmee een vast salaris van 12.500 dollar per drie maanden verdiende.

"Het is wel een baan die heel veel van je vergt," stelt Joey, "zowel fysiek als mentaal. Het is wel iets waar je plezier uithaalt, maar er zijn ook momenten dat je helemaal geen zin hebt om te spelen. Maar je moet wel, je moet natuurlijk wel bijblijven. Je zit zo'n 12 tot 14 uur per dag achter je computer alleen maar te spelen, waarvan je ongeveer 6 uur met je team traint."

"Je bent soort van trots op anonieme teamgenoten als ze iets goed doen. En met vrienden is het al helemaal leuk."

De professionaliteit en stabiliteit van de League of Legends Championship Series (LCS) zorgt ervoor dat de spelers veel meer in een keurslijf zitten en er weinig andere toernooien meer zijn. Steltenpool vindt dat wel jammer: "Sinds de LCS is er veel stabiliteit bijgekomen, maar je zit zo 10 weken lang in Berlijn. Ik mis het om naar die toernooien overal ter wereld te gaan. Dat heb je niet zo gauw met LCS, want dat kan alleen als je in 1 van de 3 topteams zit."

GROOTVADER VAN HET GENRE

Een MOBA die pas sinds kort onderdeel uitmaakt van de familie, is Blizzards Heroes of the Storm, eentje met een frisse kijk op het genre.

MOBA'S WORDEN MAINSTREAM

Als je vijf jaar geleden aan mensen vertelde dat je in je vrije tijd kijkt naar gamende mensen, had iedereen je schaterend uitgelachen. Laat staan dat je met je vrienden naar een eSports finale gaat kijken in de bioscoop of zelfs een stadion! Maar dit jaar kun je dus echt in een aantal Pathé bioscopen in Nederland de Europese Regionale Finales van League of Legends bekijken (23 augustus). Op 13 oktober kun je ook een bioscoopkaartje (Pathé of JT) kopen voor de World Championship Finals van League of Legends. Maar als echte fan ben je er natuurlijk gewoon bij in Berlijn, want je kunt gewoon een kaartje kopen om in het publiek te zitten in de Mercedes-Benz Arena, als alle 17.000 plaatsen al niet uitverkocht zijn tenminste.




DotA 2. Tjeerd vond het moeilijk om in te komen. Had 'ie ook bij zijn vriendin.



DE DRIE MOBA'S VAN TJEERD

In mijn MOBA-maand heb ik de drie MOBA's gespeeld die mij het meeste aanspraken. League of Legends leek mij de meest logische keuze, het is de grootste MOBA en misschien wel de grootste game in het algemeen. Daarnaast leek DOTA 2 me ook een goede keuze; de meest gespeelde game op Steam, en een kleinkind van de opa van de MOBA. Daarnaast heb ik gekozen voor Heroes of the Storm van Blizzard, omdat deze nog relatief kleine MOBA hard stijgt. Het is best een opgave om drie MOBA's te spelen en daar alle ins- en outs over te weten te komen. Dat is me dan ook niet gelukt, maar ik heb wel op een oppervlakkige manier ontdekt waar ik me het meeste tot voel aangetrokken.

DOTA 2

Bij DOTA 2 is de leercurve voor een scrub zoals ik een beetje te stijl. Ik heb heel vaak het gevoel dat ik wordt afgestraft voor iets waarvan ik geen idee heb wat ik fout doe. Er is zoveel poespas aan deze game dat ik het idee heb dat ik eerst een week fulltime in trainingskamp moet totdat ik de basis een beetje onder de knie heb... Ik kreeg wel te maken met een vriendelijke community die me hielp, zo goed en kwaad als het ging, want bij DOTA 2 had ik af en toe het idee dat ik aan waterpolo deed terwijl ik nog niet eens wist hoe ik moest zwemmen.

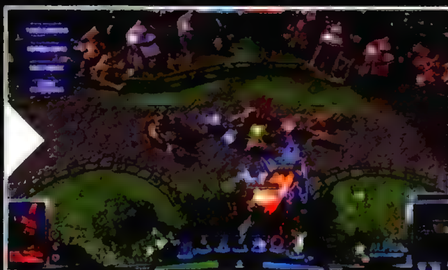




LEAGUE OF LEGENDS

De grootste MOBA van allemaal staat bekend om zijn verschrikkelijke community, maar daar had ik eerlijk gezegd niet heel erg veel last van. In het begin legde ik eerlijk uit dat ik maar een n00b was en gecoacht moest worden en dat leverde me, verrassend genoeg, gewoon hulp op. Het voordeel van League is dat er weliswaar een hele hoop te leren en te ontdekken valt, maar dat het toch nog redelijk overzichtelijk is. Zelfs bij het maken van itemkeuzes word ik af en toe geholpen door mijn teammates, en de tactieken klinken redelijk logisch in mijn oren.

HEROES OF THE STORM



Blizzard is onbedoeld zo'n beetje de basis van de MOBA (zie kader: Geschiedenis van de MOBA) en komt eigenlijk pas vrij laat met een eigen versie. Heroes of the Storm is een tijd lang in betafase geweest en is nu een paar maanden uit. Wat opvalt is dat Heroes of the Storm veel simpeler van opzet is dan DOTA 2 en League of Legends. Je hebt geen items, last hits en denies, maar wel veel meer focus op het behalen van objectives met je teamgenoten. Ik vond het bijzonder prettig om Heroes of the Storm binnen te rollen, de leercurve voelt heel natuurlijk aan en de community was hier ook erg behulpzaam. Uiteindelijk is dit dan ook de MOBA die mij het meeste aanspreekt, vooral omdat ik nieuw ben in het genre en dit aanvoelt als een perfecte kennismaking.

PU.NL POLL:

WAT SPEELT ONZE COMMUNITY?

We vroegen ook aan jullie op PU.nl of je ook MOBA's speelt.



Jazeker! Ik speel meerdere MOBA's. (4,0%)

League of Legends, anders niet. (10,0%)

DOTA 2! Da's pas echt skillbased! (2,0%)

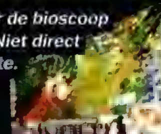
Heroes of the Storm, Blizzard is koning! (8,0%)

Ik speel niet, maar ik kijk wel. (4,0%)

Nee, MOBA's zijn kut. (68,0%)

GELD

Hoe groter een game als eSport wordt, hoe meer geld erin omgaat, tenminste dat zou je denken. League of Legends ontwikkelaar Riot Games heeft de afgelopen jaren vooral geld geïnvesteerd om gestructureerd in de race te blijven als eSport. Zo krijgen spelers die in de officiële competitie (LCS) spelen een vast salaris en is de prijzenpot van de wereldkampioenschappen al een paar jaar ongeveer 2 miljoen euro. Valve smijt met DotA 2 daarentegen ongenadig hard met geld, in 2014 was de jackpot in het grootste toernooi The International bijna 11 miljoen, voor dit jaar staat de teller al op 18 miljoen! Waar ook verrassend veel geld mee te verdienen valt is de third person MOBA Smite, waar bij de wereldkampioenschappen dit jaar 2,6 miljoen te verdelen viel.



Je kunt tegenwoordig ook naar de bioscoop om naar een MOBA te kijken. Niet direct aan te raden voor je eerste date.

Nu is een frisse kijk niet nieuw (zo hebben de makers van Smite een third-person versie ontwikkeld), maar dit is wel de eerste keer dat de grootvader van het genre zich ermee bemoeit. Heeft HotS potentie om een van de groten te worden?

Volgens oude bekende Manuel 'Grubby' Schenkhuizen ligt er al een basis voor flinke competitie. "Overal ter wereld duiken de topteams op; in Europa een stuk of vier, in Amerika ook, en in Korea en China is er zelfs een nog bredere top."

Schenkhuizen was een van de eerste pro-gamers van ons land (o.a. Warcraft III en Starcraft II), maar verdient zijn geld momenteel vooral met shoutcasten en streamen van Heroes of the Storm (twitch.tv/followgrubby). Hij houdt de scene nauwlettend in de gaten. "Je hebt al online toernooien aan de lopende band. Op Dreamhack in Zweden en Valencia kun je spelen voor ongeveer 10.000 dollar. En er komen twee grote toernooien aan, zoals WCA, de spirituele opvolger van de World Cyber Games, en BlizzCon natuurlijk."



Joey 'YoungBuck' Steltenpool: "Het is wel een baan die heel veel van je vergt, zowel fysiek als mentaal."

AANTREKKINGSKRACHT

Dat er veel geld mee te verdienen valt, is dus wel duidelijk. Maar wat is nou de grote aantrekkingskracht van de MOBA? Schenkhuizen: "Ik ondervind hoe leuk het is om zelfs met onbekenden een match te spelen. Je bent soort van trots op anonieme teamgenoten als ze iets goed doen. En met vrienden is het al helemaal leuk." Steltenpool beaamt dat: "Teamspellen hebben me sowieso altijd getrokken, maar ook de verschillende rollen die verschillende speelstijlen accentueren. En natuurlijk is op het podium voor fans spelen grandioos." ✖

LUCKY KAT

DOORDACHT SCOREN MET SIMPELE GAMEPLAY



JURJEN OP BEZOEK BIJ LUCKY KAT STUDIOS

Dat het tegenwoordig érg moeilijk is om te scoren in de oververzadigde mobile markt, kon je vier maanden geleden in de PU al lezen. Maar natuurlijk zijn er altijd handige jongens die het wél lukt. Zoals het dit jaar opgerichte Lucky Kat Studios. Jurjen bezocht ze in Den Haag en leerde er wat over katten.

Het overkomt hem in december 2014, tijdens het hardlopen. Herdjie (30), een handige businessjongen en eigenaar van de hippe theetentketen 8tea5, voelt pijn aan zijn borst. Een hartstilstand. "Je hoort wel eens dat voetballers zomaar op het veld neervallen, vanwege een verdikte hartspier. Nou, dat gebeurde mij dus ook. Ik heb heel veel geluk gehad. En zoiets zet je aan het denken. Mijn broer Hernan maakte al een tijd games, en we hadden het er wel eens over gehad om iets samen te doen. Dus ik zei, zodra ik uit het ziekenhuis ben gaan we ervoor. In januari kwam ik eruit, en toen hebben we meteen onze naam bedacht, en plannen gemaakt. In februari 2015 zijn we met Lucky Kat Studios begonnen."

De eerste game van Lucky Kat Studios heet Nom Cat, en is met 1 miljoen downloads in een paar weken tijd meteen een dikke hit. Volgens Herdjie moeten we qua opbrengst denken aan een goed gevulde boterham.

"We hebben inmiddels genoeg verdiend om een jaar vooruit te kunnen. En we hebben ook al geld apart gezet om toekomstige medewerkers te kunnen betalen."



Van links naar rechts businessman Herdjie, pixelmeester Hernan, pixelleerling Jasper en marketingdame Li.

Flappy Bird

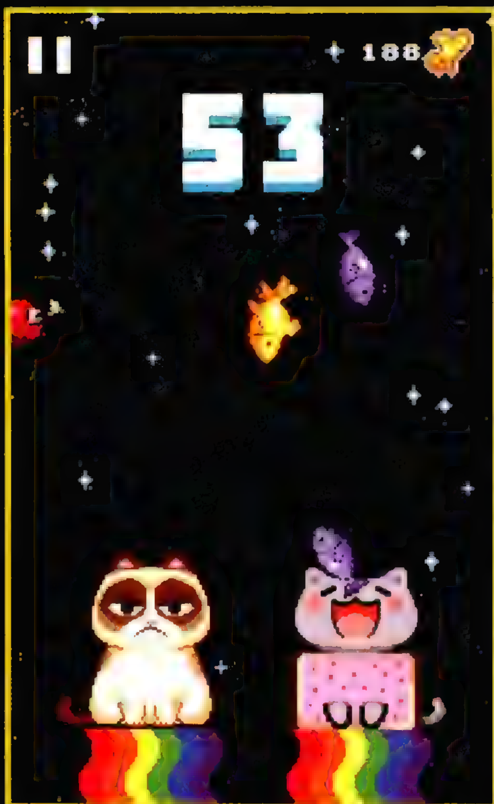
Nom Cat is de simpelheid zelve. Er zitten twee katten in beeld. Zolang je een kat aanraakt, houdt hij zijn bek open. Haal je je vinger van de kat, dan sluit zijn muil. Er dalen zowel vissen als bommen op de twee katten neer. Bij een vis moet een bek geopend zijn, bij de bommen gesloten.

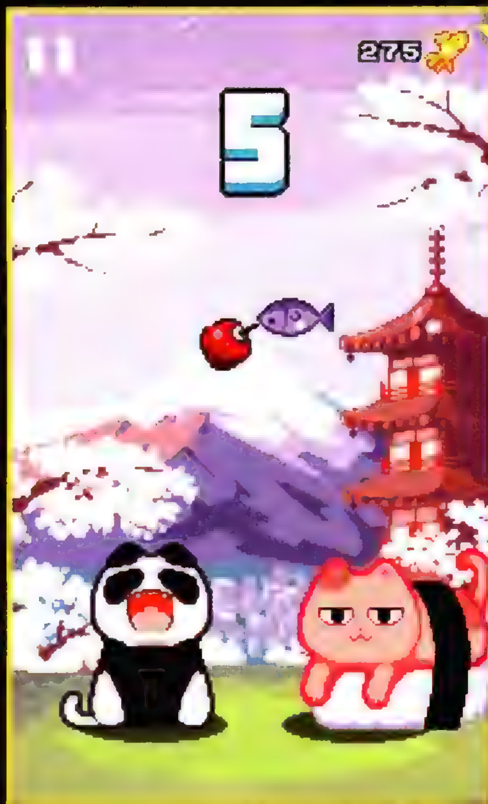


CHINA

Broers Herdjie en Hernan zijn in Nederland geboren, maar hun ouders komen uit China, dus ze zijn aardig bekend met de Chinese cultuur. En zien als geen ander wat een kansen daar liggen, voor app-ontwikkelaars.

"Apple gaat op dit moment vol voor China. Kijk maar naar het feit dat ze een gouden iPhone en gouden MacBook uitbrengen. Die zijn puur gemaakt voor Chinezen, geloof me. Apple zet echt in op China. Ons spel is daarom ook meteen naar het Chinees vertaald. We gaan binnenkort ook naar Shanghai toe voor China Joy, een digital entertainment expo. En we hebben een uit China afkomstige dame ingehuurd voor de marketing daar. Want tja, in geen enkel land wonen zoveel mensen, en steeds meer ervan krijgen toegang tot telefoons en games. Daar profiteren we nu al van."





NOM CAT

Voelde je tijdens het spelen van Flappy Bird wel eens de neiging je telefoon uit frustratie tegen een muur te gooien? Blijf dan uit de buurt van Nom Cat. Ook dit spel laat je met tikken van je vingers heel simpele dingen doen, waardoor het des te frustrerender is dat je het zelden langer dan een paar seconden volhoudt. In het geval van Nom Cat moet je de bekken van twee katten open houden om vallende vissen op te vangen. Maar pas op: bij bommen moeten de bekken gesloten zijn. En geheid dat je één van de twee aanwezige kattenbekken te vroeg/laat opent/sluit – en dan is je 'run' abrupt voorbij. Gekmakend. Maar, mede door de vrolijke beelden en meesterlijke muziek, toch ook wel weer geinig en verslavend. Je kunt de game gratis downloaden op iOS- en Android-systemen. Voor extra katten moet je enorm veel gouden vissen verzamelen of even een eurootje neertellen.

Na slechts één misser is het spel voorbij. Waardoor de game in de meeste gevallen slechts een paar seconden duurt.
"De massa wil nou eenmaal simpele games," verklaart Herdjie. "Die realisatie is na Flappy Bird wel gekomen." Herdjie stelt dat 'simpel' voor hem vooral betekent 'simpel om te spelen'. "Het hoeft bijvoorbeeld niet te betekenen dat de graphics simpel zijn. We pushen onszelf echt wel om het spel zo interessant mogelijk


"De massa wil nou eenmaal simpele games," zegt Herdjie. "Die realisatie is na Flappy Bird wel gekomen."

te maken. Maar de core gameplay moet eenvoudig zijn om te begrijpen. Een beetje als vroeger in de arcades. Dat je geen uitleg kreeg, maar meteen wist wat je moest doen."
Wat je ook vindt van simpele games als Flappy Bird en Nom Cat, het is in elk geval duidelijk dat Lucky Kat Studios marktgericht werkt. Wat ook wel weer blijkt uit het feit dat je advertenties niet krijgt opgedrongen, maar er zelf om moet vragen - waarvoor je beloond wordt met een continue of gouden vis. En, meer nog, uit de aard van sommige, voor een euro aanschafbare, extra katten in Nom Cat, die beroemdheden uit de Youtube-filmpjes-scene blijken te zijn.

Grumppuccino

Zelf had ik nog nooit gehoord van Grumpy Cat, Nyan Cat, Keyboard Cat, Nala Cat en Two Faced Cat, maar die beesten schijnen dus echt miljoenen fans te hebben.
"Je moet je voorstellen," zegt Herdjie, "Grumpy Cat alleen al heeft vorig jaar 100 miljoen dollar opgehaald. Hij heeft een eigen cartoon, een eigen drankje, Grumppuccino, hij zit in een McDonalds-reclame... De Amerikaanse manager van Grumpy Cat is trouwens ook de manager van Nyan Cat en Keyboard Cat. Die drie katten hebben op Facebook samen 12 miljoen likes. De manager zei tegen mij, denk jij dat jij de eerste bent die alle drie katten in je game wil hebben? Dat is nog niemand gelukt."
De onderhandelingen waren erg uitdagend volgens Herdjie. De kattenmanager eiste in de eerste instantie een deel van de inkomsten, maar uiteindelijk heeft Herdjie het zo geregeld dat er een klein deel wordt afgestaan als het spel een bepaalde miljoenengrens bereikt. En zo kreeg hij Grumpy, Nyan en Keyboard toch als downloadable katten in zijn spel – als eerste ter wereld. "Kijk, wij zijn natuurlijk een kleine beginnende studio uit Nederland, en helemaal niet belangrijk voor zo'n manager. Die heeft zo tien veel interessantere deals lopen. Maar het hielp dat hij ons spel helemaal geweldig vond."

Pixel art

Hernan (27), de spellenmakende broer van Herdjie, liet zich voor het maken van Nom Cat inspireren door een mini-game van Kirby. "Zo'n minigame waarin Kirby eieren eet. Daarvan maakte ik dus een kat die vissen eet."
Herdjie: "We hadden eerst nog maar één kat. Maar in die tijd speelde ik veel dingen waarin je verschillende dingen tegelijk moet coördineren, zoals Bomb de Robber! en Crossy Road. En toen dachten we, laten we twee katten tegelijk doen, om het wat moeilijker te maken."
Het klinkt allemaal eigenlijk te simpel voor woorden. Had Hernan het succes aan zien komen? "Nou ja, natuurlijk was er wel twijfel. Er is zoveel concurrentie van grote jongens. Aan de andere kant zien we ook wel eens wat mindere games gefeatured in de Appstore. En dan denken we, nou, onze game is toch veel beter dan dit."
Herdjie: "Echt goeie pixel art zie je ook bijna niet in mobile games."
Stagiair Jasper (18), die uit zes mogelijke studio's voor een stage bij Lucky Kat Studios koos om de pixelkunst van meester Hernan te kunnen leren, mengt zich in het gesprek. "De meeste pixel art die ik zie is gewoon... lelijk."
Herdjie vertelt over dat ze continue nadenken over hoe ze nóg betere pixel art kunnen maken, de kunst om te dealen met beperkingen, hoe je China als markt het beste kunt benaderen en manieren om advertenties in te stellen voor maximale inkomsten. Hij sluit af met een zin die het succes van Lucky Kat Studios waarschijnlijk wel een beetje verklaart.
"Hoe simpel het allemaal ook lijkt, we denken over heel veel dingen heel diep na." ✖


Als liefhebbers van goeie pixel art, staat er uiteraard een SNES op het kantoor van Lucky Kat Studios.

8-POTIGE MONSTERS: AL JAREN EEN PLAAG IN GAMES

ANGSTAANJAGENDE ARACHNIDA

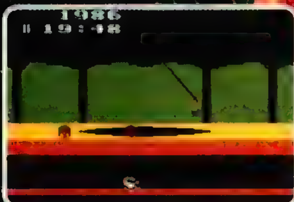


Wouter vindt zichzelf te stoer om te zeggen dat hij 'bang' is voor spinnen, maar hij heeft ze liever niet binnen een straal van 5000 kilometer in z'n buurt. Dit afgrijzen zet zich ook door naar de digitale wereld, dus besloot de dappere dwaas het van zich af te schrijven.





VAN SPIDER QUEEN TOT TEROKKARANTULA



PITFALL (1982)
Okay, begin jaren '80 was het natuurlijk moeilijk om de bibbers te krijgen van digitale arachnida, omdat die destijds in de vorm kwamen van een hoopje pixels. Maar de witte opeenstapeling van blokjes in Pitfall vormt desalniettemin een van de eerste beangstigende 8-potigen... ook al kan je die 8 poten niet eens fatsoenlijk onderscheiden.



ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. (1999)
Pas tegen het einde van de jaren '90 werden geleedpotigen nét eng genoeg om gamers in first person lichtelijk de stuipen op het lijf te jagen. Dus lieten de makers van Armorines hun game draaien om arachnida-ruimtewezens, die je te lijf moet gaan met een soort Space Marines. Veel pootjes dus, maar (nog) weinig bibbers.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA (2000)
Verreweg een van de meest nasty spinnen uit deze lijst, want deze eindbaas droogneukt niet alleen het huisje waar Chris Redfield zich in bevindt helemaal plat (echt, hij maakt gewoon pompbewegingen en alles), maar heeft ook nog een pulserend onderlijf. Jawel, alsof het een op springen staande etterbuil is. YUCK!



DEVIL MAY CRY (2001)
De eindbaas genaamd Phantom is een soort mix van een schorpioen en een spin, de ideale kandidaat voor deze rubriek dus. Zoals een DMC-baas betaamt is Phantom natuurlijk demonisch als fuck, dus heeft deze big-ass spider niet alleen een schorpioenenstaart en twee flinke knijpers, maar ook nog een lavastijl skin.



METROID PRIME (2002)
Deze spinachtige is zo bruut dat ze er een hele game naar hebben vernoemd! Nou ja, de eerste fase van de ultieme eindbaas in het Wii-avontuur van Samus heet dus Metroid Prime en heeft wel heel erg arachnida-stijl kenmerken. Hoewel het wezen wel minder dan 8 poten heeft...



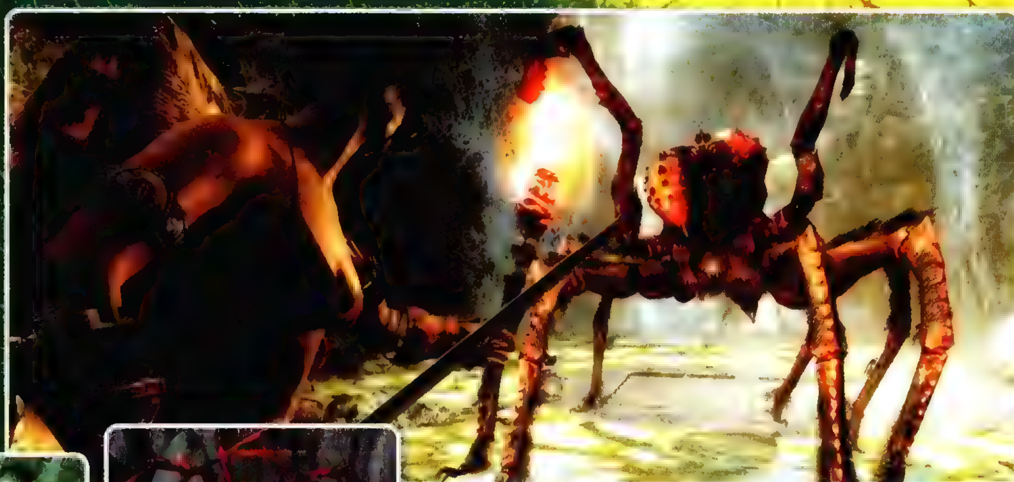
Acht poten die óf onnatuurlijk snel bewegen, óf langzaam en berekenend. Een hoofd dat eigenlijk bestaat uit een opeenstapeling van dode ogen en een grote, uit een soort van knijpers bestaande klauwsmoel. Wat een monster. Wat een verschrikking.
Een spin is eigenlijk een soort buitenaards wezen dat straffeloos op deze aarde rondwandelt, freaking people out terwijl hij superranzig loopt te zijn.
De spin is echter een klein deel van een hele familie aan kruiperige smeerlappen, de Chelicerata genaamd, waaronder ook horrorwezens als degenkrabben en zeespinnen vallen. Maar ik wil het graag met jullie hebben over spinachtigen, oftewel Arachnida; onderkruiperig uitschot dat tevens teken, schorpioenen en mijten in de gelederen heeft. Want niemand heeft 'Cheliceratafobie', of 'Pycnogonidafobie'. Nee, we hebben Arachnafobie en terecht ook!

Wees bang

Consi Taylor, een vrouw uit London, had lichte trek. En wat doe je dan? Yup, dan eet je een banaan. Maar met het gele stuk fruit dat Consi had genomen, was iets mis. Er zat een soort wit vachtje over een gedeelte ervan heen, alsof het beschimmeld was. Terwijl ze het zo bestudeerde, de banaan nog uit haar mond stekend, barstte het plekje open en KRIOELDEN ER HONDERDEN BABYSPINNEN OVER HAAR GEZICHT!!!! FUCK!
Tot overmaat van ramp waren het niet zómaar spinnen, maar behoorden ze tót de meest giftige soort op deze planeet; de zogenaamde Brazilian wandering spider, die om overduidelijke redenen ook wel de bananenspin wordt genoemd.
Dit was trouwens niet de eerste keer dat zo'n harige bastaard paniek veroorzaakte, want toen een volwassen exemplaar gespot werd in een Duitse supermarkt, werd deze uit voorzorg geëvacueerd. Een zoekactie werd georganiseerd, maar toen het 8-potige monster niet gevonden werd, pompte men insecticide het gebouw in. Nog steeds zonder resultaat, dode noch levende spin gevonden, maar verdelgers gingen er gemakshalve maar vanuit dat het beest ergens in was gekropen om te sterven.
Een paar dagen later ging de soeper weer open, maar als ik daar op de hoek had gewoond, had ik er nooit, NOOIT weer boodschappen gedaan. Sowieso is het akelig dichtbij, daar bij onze oosterburen, maar bananenspinnen zijn ook gewoon in Nederland gespot. Even FYI.

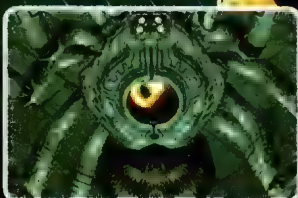
Wees nog banger

In 1996 ging een Britse jongedame op vakantie in Guatemala. Zij was niet het type om te bakken op het strand, dus nam ze haar machete en trok ze de jungle in. Een dapper dametje mogen we wel zeggen, dus trok ze zich er ook weinig van aan toen er een spin op haar wang landde en haar beet. Ze veegde het beest gewoon weg en ging verder met haar tocht door het gewas. Eenmaal op weg naar huis begon de beet echter flink te jeuken, waar geen crèmepje of zalfje tegen leek te helpen. Het werd steeds erger en niet lang daarna veranderde de »





DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC (2006)
2006 was het jaar van de Spider Queens, want in de fantasy-'shooter' van Might & Magic kregen we wederom een royale spin op ons dak. Het was verder een vrij standaard eindbaas, maar aangezien alles er groter uitziet in first person (vraag maar aan je vriendin), maakte deze spinnenkoningin toch flink indruk



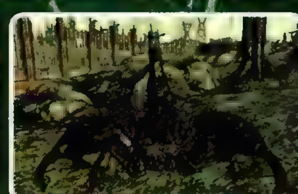
THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (2006)
Met Armogohma weet de Zelda-serie een horrorwaardig niveau te behalen. Deze Twilit Arachnid kruipt namelijk niet alleen over het plafond als het ranzige wezen dat het representeert, maar heeft ook nog een groot oog op z'n voorlijf, dropt kleinere spinnen en biedt, zoals wel meer bazen in deze game, pittige tegenstand.



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE (2007)
Als je een wandeling maakt door Terokkar Forest kan je zomaar stuiten op Terokkarantula; een geeloranje monsterspin die groter is dan de gemiddelde straaljager. Ik schrok zo van deze brood-mother dat ik meteen met WoW gestopt ben... Maar kan jij je angst wel overwinnen, dan maakt Terokkarantula een mooie pet voor je Hunter.



EARTH DEFENSE FORCE 2017 (2007)
EDF kent een keur aan insecten zo groot als huizen, maar de spinnen bevinden zich natuurlijk in een klasse apart... letterlijk en figuurlijk. In de chaos van gestoordheid zijn deze springende, web-squirtende freakazoids nog het meest insane, en hoewel ze niet extreem eng zijn, zijn kriebels onvermijdelijk.



FALLOUT 3 (2008)
Van alle verschrikkingen die je in de Capital Wasteland van Fallout 3 kunt tegenkomen, was er eigenlijk maar eentje waar ik regelmatig voor wegrende. De Radscorpion is namelijk misschien niet de sterkste tegenstander in de monumentale RPG, maar zeker wel de meest angstaanjagende! »

De Top 10

Van alle ranzigheid in de onderstaande games, benadert er niets de afschuwelijke werkelijkheid. Check maar eens deze 10 freaks en sidder... en slaap nooit weer.

Ranzigste IRL Arachnoïdea

10. Braziliaanse vogelspin



Ja, dit is nog maar nummer 10. Aanschouw het harige beest en maak jezelf klaar voor de 9 verschrikkingen die nog gaan komen.
Wouters reactie: *SLIK*

9. Xenesthis immanis



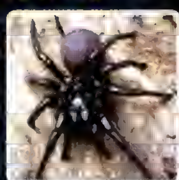
Een vogelspin uit Columbia. Krijgt een hogere notering vanwege de mooie kleurtjes en omdat het samenleeft met een bepaalde soort kikker.
Wouters reactie: Mooie kleurtjes maar dood het toch maar met vuur, als je wil!

8. Lycosa tarantula (wolfspin)



Groot en nasty, een soort van blauwdruk van alles wat NOPE is aan een spin. Krijgt een hogere notering omdat ie redelijk schuw is.
Wouters reactie: Yuck. YUCK!

7. Atrax robustus (Australische tunnelspin)



Bijzonder gevaarlijk vanwege z'n snelheid en het feit dat z'n gif binnen een fucking kwartier fataal kan zijn! ASSHOLE-spin!
Wouters reactie: Dat onderlijf! Het is net een testikel! GADVERDAMME!!!

6. Parabuthus transvaalicus

'Ik ben een bad-ass schorpioen en je moet zeker niet met mij fucken,' is wat dit beest lijkt te zeggen met die houding van 'm. Hij wordt ook 'dark scorpion' genoemd, dus dan weet je het wel.
Wouters reactie: Doe dat plaatje es even weg, JOH! HEY!



5. Theraphosa blondi (goliathvogelspin)

Met een spanwijdte van wel 30 centimeter is dit een van de grootste spinnen ter wereld. Hij heeft dan ook fucking veel honger en eet soms hele vogels.
Wouters reactie: Deze is gewoon te groot, hoor! Dit is niet grappig meer zo!



4. Heteropoda maxima (giant huntsman spider)



Dit is dus letterlijk de grootste spin ter wereld. Hij leeft in grotten. Niemand wil hem als huisdier.
Wouters reactie: Wat eet het daar!? WAT IS DAT??!!! WAAROM!??

3. Amblypygi (zweepspin)

Dit beest is compleet ongevaarlijk, maar dat kan niet voorkomen dat hij oogt als een demoon uit de diepste krochten van de hel.



Wouters reactie: HOE KUNNEN WIJ LEVEN OP DEZELFDE PLANEET ALS DIT!!! HOE DAN!!!

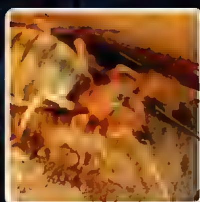
2. Eurypterid (zeeschorpioen)

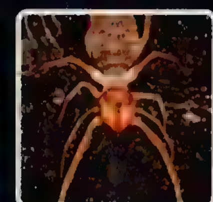


Een mix tussen kreeft en schorpioen, zo groot en afschuwelijk dat ie hard op nummer 1 had gestaan... ware het niet dat ze uitgestorven zijn.
Wouters reactie: OH MY GOD ARE YOU FUCKING KIDDING ME!!?

1. Solifugae (rolspin)

Alles dat fout is aan deze planeet en het hele universum, inclusief je nachtmerries, is samengerold in een afzichtelijke familie van kruipende gedrochten. Gedeeltelijk spin, gedeeltelijk schorpioen en helemaal NOPE.
Wouters reactie: *Heeft zich opgesloten in een fel belichte, hermetisch gesloten ruimte en zit daar nu huilend te bidden.*





Tomb Raider: Underworld (2008)

Nou is Underworld niet bepaald het beste deel uit de Tomb Raider-serie, maar deze game bevat wel de ziekste spinnen van al Lara's avonturen. Want om een of andere reden zijn deze wezens nog viezer en nog afschrikwekkender als ze wit zijn. Nee, witte spinnen zijn zwaar niet okay.



Deadly Creatures (2009)

In deze Wii-game neem je de controle over een spin of een schorpioen in een miniatuur-avontuur vol met creepy crawlies. Nou raak je op een gegeven moment wel een beetje gewend aan de aanblik van de tarantula en de hadrurus arizonensis in de hoofdrollen, maar echt wennen doet het nooit.



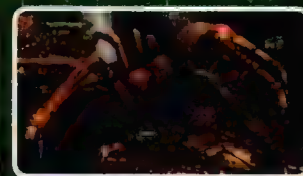
Brütal Legend (2009)

Voor een game waarin alles zo metal mogelijk is, is de titel Metal Queen natuurlijk een flinke. Toch blijft Eddie Riggs behoorlijk cool als hij oog-in-oog-oog-oog-oog-oog met The Metal Queen Chrome Recluse komt te staan, iets wat een flink formaat cojones vereist want deze spin is... echt metal.



Limbo (2010)

Als we kinderachtig gaan doen, dan mag de spin in Limbo niet eens mee doen, want het beest heeft maar 5 poten. Maar veel spinniger dan dat wordt een spin gewoonweg niet. De trage, berekenende manier waarop het monster het jongetje oppakt en in een cocon van web wikkelt... het is het spul van nachtmerries.



Castlevania: Lords of Shadow (2010)

Steeds als je denkt dat je nu wel de meest smerige spinneneindbaas ooit hebt gezien, volgt er snel een game die weer net een stapje verder gaat. Alleen al de manier waarop de reuzenspin in Lords of Shadow Gabriel Belmont besluipt is zo nekhaarrijzend griezelig, dat arachnofoben zullen gillen als een kreeft in kokend water.

jeukende plek in een kloppend, pulserend gezwel. Een cyste, zo u wil.
Inmiddels besefte de vrouw dat ze naar de dokter moest en dat ze beter niet kon krabben, maar de verleiding was onmogelijk te weerstaan. Dus krabde ze eens flink over de gezwollen blaar heen, waarbij haar nagels moeiteloos door de huid heen scheurden. En ja hoor, opeens KRIOELDEN ER HONDERDEN BABY-SPINNEN OVER HAAR GEZICHT!!!! FUCK!
Oké, misschien is dit verhaal lichtelijk overdreven, of gewoonweg niet waar, want er zijn geen spinnen die hun eieren leggen in menselijk vleesch. Toch, het feit dat er mensen zijn die zulke verhalen verzinnen, betekent dat we een soort instinctieve angst hebben voor... tja, monsters.

Schorpofobie

Maar het zijn niet alleen spinnen die gerekend mogen worden tot aardse aliens; ook schorpioenen zijn een speciale soort wanschepsels. Hoewel er minder frequent verhalen rond gaan over dit soort Arachnida, moeten we hun monsterlijkheid zeker niet onderschatten. Deze wandelende mini-tanks



die doorgaans bewapend zijn met zowel knijpers als een gifnaald op de staart, zijn net zo goed een angstaanjagende verschijning. En zijn zij wel onze vrienden? Oh nee zeker niet, want lees maar eens wat iemand in Californië vertelde over de prik van een schorpioen: "Vijftien uur lang verschrikkelijke pijn aan mijn voet. Gebeten op de oprit, waar ik op slippers liep. Twee uur later werden gezicht en armen gevoelloos en kon ik niet meer



lezen. Belandde bij de noodopvang van het ziekenhuis. Bovenkant van mijn oren werd gevoelloos. Praatte onduidelijk, kon nauwelijks drinken met mijn gezwollen mond. Ik was een level 3, en voor antigif moest je level 4 zijn. Werd 3 uur lang waargenomen, verliet toen het ziekenhuis. Verkeerde 15 uur in doodsangst. De tweede dag kon ik weer goed zien. Geen pijn of gevoelloosheid. Twee en een halve dag later voelt mijn teen nog steeds verdooft. Blij dat de pijn en tintelingen voorbij zijn. Bark schorpioenen zijn heftig, niet te geloven."

Zo is de natuur

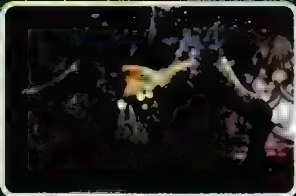
De natuur is een zieke modderfokker, dat het zulke wezens op onze planeet heeft losgelaten. En omdat niemand engere beesten kan verzinnen dan spinnen of schorpioenen, worden zij vaak gebruikt als inspiratie voor ruimtewezens of monsters in films, games en andere vormen van entertainment.



Minstens zo vaak gebeurt het dat er gewoon bijna niets veranderd wordt aan bestaande Arachnida, op de grootte of een kleurtje na, omdat ze zonder aanpassingen ook voor genoeg bibbers over de ruggengraat zorgen. Never change a fucking scary formula, right?
Dus spelen de heren ontwikkelaars handig in op een soort van oerinstinct dat nog steeds ingebakken zit in het systeem van vele mensen. Een overlevingsdrang die ons vertelt dat giftige, ranzige dingen niet okay zijn.
Sommige mensen hebben hier een overbodige overdosis van (Tjeerd), maar anderen, zoals ik, voelen zich alleen nog maar lichtelijk angstig als er een specifiek soort schepsel in beeld komt.
Met deze PURetro heb ik geprobeerd dit afgrijzen onder ogen te komen, maar ik zal pas weten of dit gewerkt heeft als de volgende Arachnoïdea mijn digitale pad kruist. Ik heb het gevoel dat dit niet lang gaat duren. ✖



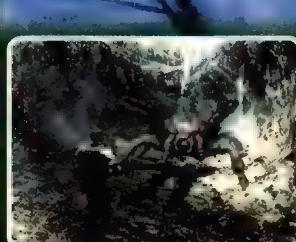
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011)
Daar heb je ze weer: witte spinnen. De Frostbite Spiders in TES V zijn dan ook zo'n probleem voor arachnofoben dat er mods zijn gemaakt om de gevreesde vijanden te vervangen door beren. Want inderdaad, elk geestelijk stabiel mens vindt 100 keer liever een beer dan een 8-potig gedrocht op z'n pad.



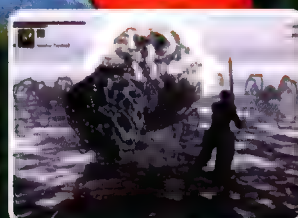
METRO: LAST LIGHT (2013)
Alsof Last Light nog niet eng genoeg was, bracht 4A Games als zieke nagedachte een pakketje DLC uit genaamd het Developer Pack, waarin de meest NOPE-missie van de hele serie zat. In het Spider Lair moet je het namelijk opnemen tegen legers spinachtige mutanten die uit smerige eieren geboren worden: maximaal freaky.



DRAGON AGE: INQUISITION (2014)
De Dragon Age-serie heeft een rijke geschiedenis aan spinvijanden, maar in Inquisition zijn ze maximaal geëvolueerd in de vorm van de corrupted spider, die je in het vreselijke Par'as Cavern met tien tegelijk ganken. Oh ja en de gigantische Spider Lord in Nightmare's Lair, die is ook niet mals! Gelukkig is dat beest alleen aankleding...



RESIDENT EVIL HD REMASTER (2015)
Black Tiger is een stoere, bijna superheldachtige naam, maar als je je beseft dat dit een gemuteerde MEGA-spin is, dan krijgt het een heel andere lading... En als je deze webspinner al akelig vond in het oorspronkelijke Resident Evil, dan kan je je beter niet aan z'n HD-versie wagen. OMG.



BLOODBORNE (2015)
Een Spider Queen op z'n Bloodborneiaans: Rom, the Vacuous Spider brengt freakiness naar nieuwe hoogten. Het is een soort combinatie van een larve, een vis, een rups en, natuurlijk, een vuige spin, die ook nog eens omsingeld is door een groep minstens zo angstaanjagende, kleinere spiders. Kill me now... want dood ga ik toch wel.

POWER UNLIMITED DOET #GAMESCOM#2015

Het is letterlijk de heetste week van het jaar en misschien komt dat wel door alle opgewonden gamers die zich met duizenden tegelijk verzamelen in de Koelnmesse om de heetste games te spelen. Het kan ook komen door Power Unlimited, die altijd met een flinke delegatie naar Gamescom vertrekt om daar als een dolle hete content te genereren. En ook in 2015 bereikte het kwik ongekende hoogten...



BRUTE, BOZE GUY IN BROEIERIG NEW ORLEANS: MAFIA III



De rijen in het Business Centrum (waar alleen media en mannen in pak die zichzelf vreselijk belangrijk vinden toegang tot hebben) op de Gamescom waren het langst voor de balie van 2K Games. Mafia III hield daar de gemoederen namelijk flink bezig en Jan begrijpt wel waarom.

Als je sec kijkt naar de (toe nu toe getoonde) gameplay van Mafia III, dan zie je niet zo heel veel andere elementen dan in spellen als GTA, Just Cause, Saint's Row, Watch_Dogs en al die andere open wereld games: rijden in auto's, wilde achtervolgingen, een grote, levende stad, shoot-outs al dan niet in cover, brute close combat actie, een uitgebreid wapenarsenaal, een progressiesysteem en verschillende manieren om missies te voltooien. Het is echter de manier waarop Hangar 13, de jongste studio van 2K Games, deze open wereld inkleurt waardoor Mafia III al direct een paar streepjes voor heeft. En dat heeft alles te maken met de antiheld Lincoln Clay (een Afro-Amerikaanse, ex-Vietnam veteraan), de broeierige stad New Orleans en het luitenantsysteem dat stevig in de gameplay verankerd is.

HANGAR 13

Lincoln is een boze, brute guy die wraak wil nemen op de Italiaanse maffia die zijn 'familie', de black mob, heeft uitgemoord. Dat doet hij in een uiterst interessante setting: New Orleans in het jaar des Herens 1968. De stad ziet er prachtig uit met zijn multiculturele, zuidelijke invloeden, kerken, festivals en rokerige jazz en blues clubs. De eigen engine die Hangar 13 hiervoor in stelling brengt, is tot heel wat moois in staat. Blinkende oldtimers rijden door drukke straten vol voetgangers, muzikanten die Jimi Hendrix covers spelen en feestgangers die luisterend naar sitarmuziek aan pretsigaretten en waterpijpen lurken. Lincoln kan hierbij zonder laadschermen van buiten- naar binnen-locaties lopen, clubs en pakhuizen hebben altijd meerdere toegangen en missies altijd meerdere manieren om voltooid te worden.

DE OUDE VITO

Toch is het luitenantsysteem hetgeen dat, in potentie, de bekende open wereld gameplay naar een hoger niveau tilt. Lincoln heeft de hulp van drie criminele sidekicks: Cassandra, Vito (de hoofdrolspeler in Mafia II) en Burke. De drie symboliseren een bepaalde speelstijl en dito perks. Daarnaast spelen ze een enorm belangrijke rol in het verhaal. Een van de manieren om je luitenants in te zetten, is hun hulp inroepen als de grond even te heet onder je legerlaarzen wordt. Wil je tijdens een achtervolging de politie afschudden, dan kun je naar een telefooncel snorren en een van je luitenants opbellen. Dan kies je er bijvoorbeeld voor om de politie te laten omkopen waarna je meteen niet meer wordt gezocht. Maar je kan ook een andere luitenant kiezen, om zo back-up te sturen die de cops moeten afleiden. Zeer interessant is bovendien de interne machtsstrijd tussen de drie luitenants. Iedere keer als je een zaak, kroeg of club hebt veroverd op de Italiaanse maffia, kun je deze toewijzen aan Cassandra, Burke of Vito en krijg je een perk/upgrade erbij. Dat kan een betere sniper rifle skill zijn, een coole auto, een uniek wapen, enzovoorts. Dit levert dus ook verschillende vaardigheden en goodies op waarmee je je eigen speelstijl creëert. Echter, als je te vaak voor een bepaalde luitenant kiest, zullen de andere twee dat niet leuk vinden.



"Het luitenantsysteem is hetgeen dat, in potentie, de bekende open wereld gameplay naar een hoger niveau tilt."

GEWAAGD?

Er zullen heus gamers zijn die het jammer vinden dat Mafia III niet voortborduurt op Mafia II. Dat je niet met Italiaanse wiseguys speelt in een New York of Chicago. Mafia III is gewaagder; zowel in setting als in zijn protagonist en dat kon wel eens een heel, heel goede game op gaan leveren. Of zoals ons aller Ed zou zeggen, aan het einde van een Bladeren met Ed item, 'Crimineel goed! (oh, wat is 'ie weer slecht, *kreun*)'.

Meer info: pu.nl/games/mafia-3/



LUXE DOEN IN KEULEN

- Vlak na de E3 was er weinig interesse bij de PU voor Gamescom, maar in de weken vlak voor de grootste gamesbeurs ter wereld, begon het bij menigeen toch weer te kriebelen.
- Dat het dit jaar zo letterlijk zou uitpakken, was echter iets minder plezierig.
- Wat was het geval; na de exorbitant luxe villa van de E3 mocht het verblijf in Keulen wel iets soberder. En dus boekten de gezamenlijke redacties van Power Unlimited, Gamer.nl en InsideGamer een Spartaans, klein appartementje vol stapelbedden vlak bij de Keulse Dom.
- 'Je slaapt er alleen maar dus wat maakt het uit' zei iemand nog.
- Dat was nu juist het enige wat we niet deden...

SNELLER, MEEDOGENLOZER:

DARK SOULS III



Eén van de redenen waarom Sam het niet zo erg vond dat hij dit jaar de E3 had gemist, was omdat Dark Souls III er niet speelbaar was. Driemaal raden wie als eerste een ticket had geboekt naar Keulen toen bekend werd gemaakt dat de game wel hands-on op Gamescom zou staan!



Souls-games horen beklemmend en extreem moeilijk te zijn, voornamelijk omdat je in eerste instantie geen idee hebt wat je kunt verwachten van de bloeddorstige ondode vijanden en onvergeeflijke, afstraffende omgevingen. Is het feit dat dit zoveelste vervolg bestaat - en dat die qua gameplay nog altijd zo goed als onveranderd is gebleven - niet iets dat fundamenteel kloot met het mysterie en de moeilijkheidsgraad van de franchise? Zullen fans überhaupt nog een sterke Souls-ervaring kunnen beleven als ze al enigszins weten wat ze kunnen verwachten?

Het antwoord is een keiharde ja. Mijn tweede dag Gamescom bestond voor een groot deel uit vastgeketend zitten aan de Dark Souls III booth, waar ik een kinderlijk soort nervositeit en enthousiasme heb gevoeld tijdens het verkennen van Wall of Lodeleth (het speelbare gebied van de demo), dat gelukkig weer een doolhofachtig kasteel is. From Software is immers op z'n best wanneer ze kasteelgebieden ontwerpen, hè? Maar goed, juist omdat de basis zo ontzettend bekend voor mij was (verdedigen, aanvallen, wegrollen, healen) zijn de formuleveranderingen zo heerlijk verrassend. Zo is dit de snelste, meest genadeloze Dark Souls ooit, met combat die qua tempo aan Bloodborne doet denken maar alsnog het geduld en de verdedigende speelstijl afdwingt van Dark Souls 1.

"Dark Souls III is meer van hetzelfde, maar mooier. En dieper. En, jawel, moeilijker."

De grootste verandering is echter het Sword Arts-systeem, waarbij je met L2 een compleet nieuwe stance kunt aannemen met je wapen, waarmee je opeens nieuwe aanvallen tot je beschikking krijgt. Heerlijk. En dan de graphics: De hoeveelheid detail is om van te watertanden, met kamers die vol met schedels, gebroken pijlen en harnassen liggen, en voor een beklemmende, realistische, nachtmerrie-achtige sfeer zorgen. Ja, Dark Souls III is meer van hetzelfde, maar mooier. En dieper. En, jawel, moeilijker. Meer van het beste, zou ik dus vooral zeggen.

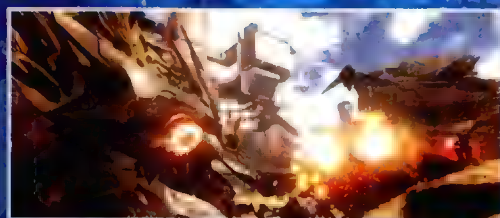
Meer info: pu.nl/games/Dark-Souls-3/

GEEN SPLITSCREEN, WEL WARZONE:

HALO 5: GUARDIANS



Wouter kan nog wel wat hulp gebruiken om gehyped te worden over Halo 5, aangezien de teleurstelling van Halo 4 z'n liefde voor de serie danig bekoeld heeft. Gelukkig was er de Warzone demo op Gamescom...



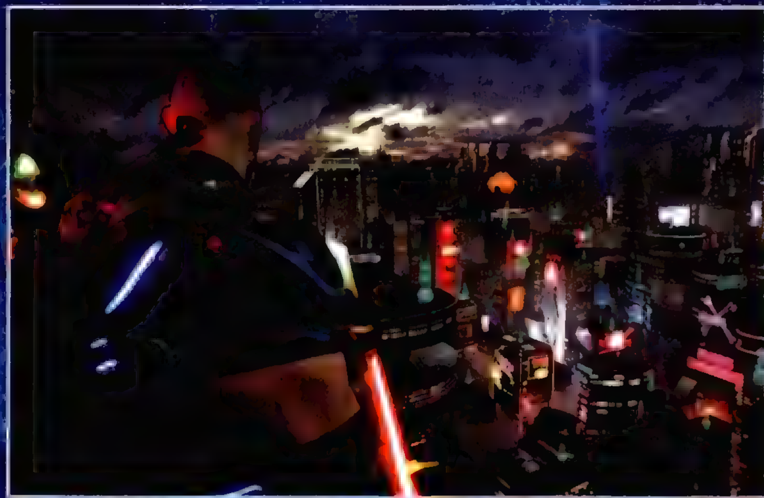
Halo 4 was wat mij betreft het minste deel uit de legendarische scifi-serie, waardoor er weinig hype door m'n lichaam stroomde als ik aan Halo 5: Guardians dacht. Okay, dat Nathan Fillion, een van mijn grootste helden op acteergebied, een belangrijke rol in de game heeft als Spartan (hij was in ODST 'nog maar' een Shock Trooper, dus het gaat lekker met z'n UNSC-carrière) is een mooi gegeven, maar alle blijdschap die dit met zich meebracht werd onmiddellijk teniet gedaan toen ik hoorde dat de game geen splitscreen co-op zal bevatten. Géén splitscreen! De games die ik standaard minstens twee keer uitspeelde, waarvan de eerste keer als Lone Wolf en de tweede keer met een vriend/vriendin, zal na 5 delen een van diens belangrijkste unique selling points moeten missen!



Maar goed, hoe onvergeeflijk het scplitscreengebrek ook mag zijn (tenzij het een tussendeel zoals ODST betreft), na het spelen van Warzone heb ik een heel klein beetje vergeving in m'n hart kunnen vinden. Dit is namelijk een extreem vermakelijke Titanfall-achtige multiplayer mode waarin je niet alleen tegen andere spelers vecht, met in totaal 24 man op gigantische mappen, maar ook tegen A.I. marines en Prometheans in de vorm van simpel knalvee en eindbazen. Een potje Warzone bestaat uit verschillende fasen met als hoofddoel het vergaren van 1000 punten, waardoor het begint als een PvE match, maar algauw verandert in hybride PvP en PvE. Compleet met vehikels en een aangenaam progressie-systeem waarmee je steeds betere wapens unlockt (waaronder mijn nieuwe liefde, de volledig upgespicede DRM), is Warzone dolle pret, ook als je nog geen headshot in een pakje boter kan schieten.

"Warzone: een extreem vermakelijke Titanfall-achtige multiplayer mode."

Meer info: pu.nl/games/Halo-5-guardians/





NU AL DE XBOX ONE ONTGROEID:

CRACKDOWN 3



Microsoft maakte geen grapjes deze Gamescom en bracht grof geschut naar het Land van Bier & Bratwurst. Zoals Crackdown 3, die Nino ook meteen mocht spelen. Wat heeft die jongen het toch goed...

In een ver, ver verleden was Crackdown een super indrukwekkende open world game waarin menig gamer talloze uren heeft verslonden met de welbekende jacht naar agility orbs. Destijds een frisse wind door het genre, dat toen vooral werd gedomineerd door generieke GTA-kloons. Met Dave Jones, de bedenker van GTA 1 & 2, aan het roer, leverde het Britse Realtime Worlds een game af die de Xbox 360 vroeg in de vorige generatie een smoel gaf. De tweede poging, uit 2010, was minder legendarisch maar laten dat even voor het gemak vergeten OK?
Crackdown 3 dus. Hij komt er aan, Microsoft heeft hem met een trailer onthuld op de E3 en op de Gamescom was het eindelijk tijd om tekst en uitleg te krijgen. Qua structuur en progressie is het de oude vertrouwde Crackdown; de stad is overgenomen door criminelen en jij moet als agent de vrede herstellen door de bendeleiders naar de eeuwige jachtvelden te sturen. Dat gebeurt nog steeds volledig non-lineair, dus je kan elke gangsterbaas op elk gewenst moment opsporen en kapot knallen.

STOF VOOR VERHALEN

De vrije structuur zorgde er in vorige Crackdown games voor dat het verhaal grotendeels op de achtergrond bleef. Sowieso is het een hele uitdaging om een verhaal te vertellen in zo'n structuur; Jones en co. geven dan ook volmondig toe dat de eerste twee delen hier steken lieten vallen. Met Crackdown 3 wordt het probleem onder andere opgelost door de implementatie van 'digital fabric', een soort textiel waarop bewegende beelden geprojecteerd kunnen worden. Deze stof wordt in de wereld van Crackdown 3 gebruikt voor billboards en andere zichtvervuiling, maar de futuristische stof kan worden gehackt door de bad guys waardoor ze de speler lastigvallen met dreigementen en andere narigheid. Tijdens onze demo veranderde een gigantisch zwevend billboard in het hoofd van een bendeleider, die vervolgens verkondigde dat hij burgers om ging leggen uit revanche voor de acties van de agents. Gezellig. Ook de transformerende voertuigen van de agents zijn voorzien van het stofje, dus als die bijvoorbeeld worden beschoten, dan worden kogelgaten aangestipt waardoor je makkelijk kan zien vanuit welke richting je belagers op je knallen. Zag er heel cool uit.

DE KRACHT DER WOLKEN

Maar digital fabric valt in het niet bij de grootste vernieuwing in Crackdown 3: de mogelijkheid om de complete stad te verwoesten dankzij de nieuwe physics engine. Vergeet Battlefield: Bad Company 2 en Red Faction: Guerrilla, Crackdown 3 is de nieuwe standaard voor slopen. Helaas is de Xbox One niet krachtig genoeg om al die destructie vloeiend op het scherm te toveren dus men heeft een beroep moeten doen op Microsofts cloud-computing magie. Het werkt best slim; zodra het te zwaar wordt voor de Xbox, schakelt Crackdown 3 automatisch een online server in om de berekeningen te verwerken. Kan die het ook niet meer aan, wordt een tweede server ingeschakeld en zo verder. Tijdens de demo die ik zag waren vier agents met raketten de stad naar de tyfus aan het knallen waardoor er maar liefst zeventien (!!) servers nodig waren om de hele boel te berekenen.

> **"Crackdown 3 is de nieuwe standaard voor slopen."**

Het grote nadeel van deze oplossing is dat hij alleen werkt als je online bent. Zonder internetverbinding geen verwoesting. Ik ben dan ook erg bang dat de techniek zo complex is dat het problemen bij de lancering op gaat leveren. Er komt tegenwoordig geen online game meer uit zonder netwerkproblemen (hoi Rocket League) en zo'n exotische oplossing is natuurlijk vragen om problemen. De gasten die ons de demo gaven snapten mijn zorgen en gaven met een aan dat het inderdaad nog een hele uitdaging gaat worden, maar dat ze het volste vertrouwen in Microsoft hebben. Fingers crossed...

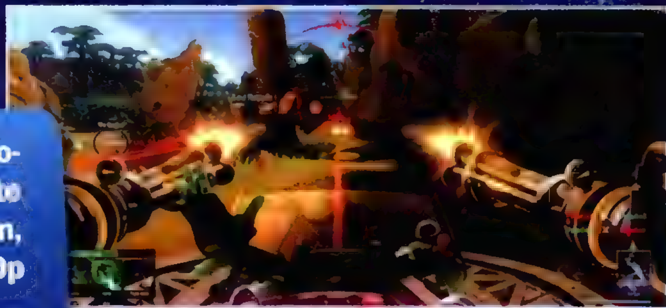
Meer info: pu.nl/games/Crackdown-3/

BEESSIES IN KEULEN:

- In de nacht van dinsdag op woensdag werd de Gamer.nl-kamer subtiel gestoord door rondkruipende kevers in de oren van slapende redacteuren... Waarna al snel de pleuris uitbrak.
- Al snel werd pijnlijk duidelijk wat voor plaag het betrof: bedwantsen ook wel wandluis genoemd, in het Engels beter bekend onder de naam bed bugs.
- Dan hebben wij toch liever een Assassin's Creed-bug.
- De paniek was volledig en vervolgens werden alle andere kamers onderzocht. De kamer waar Nino, Wouter en Jan lagen, zag er bed bug-vrij, maar mentaal was het zaadje al geplant.

LEKKER EEN HIPPIESHOOTER SPELEN:

PALADINS





Tien jaar geleden stopte Jurjen met het spelen van shooters. Hij vond het genre te saai worden om er nog tijd in te steken. Maar geen zorgen, inmiddels is hij weer begonnen, want het is volgens hem weer interessant is geworden. Op de Gamescom vond hij ook weer een shooter naar zijn smaak.

Wanneer je tien jaar geleden een multiplayer shooter speelde, was je een eenzame, inwisselbare soldaat die in grauwe, 'realistisch' ogende stadsgebieden op andere spelers moest schieten om ze zo vaak mogelijk te doden. Dat kan natuurlijk nog steeds wel, maar ondertussen is er gelukkig ook een andere stroming die je als schietgrage gamer kunt volgen.
Laten we het hippieshooters noemen. Van die kleurrijke shooters waarin je een maf personage bent dat samenwerkend met teamgenoten opdrachten uitvoert in fantasievolle arena's. Denk aan dingen als Overwatch, Battleborn, Gigantic en Splatoon. Het op de Gamescom aangekondigde Paladins is de nieuwste game in deze frivole shooterstroming.

"Fuck Call of Duty, dit is mijn shooter."

Ik bestuur geen inwisselbare soldaat maar een klein gek wezen genaamd Pip. Pips standaard gun vuurt lichtgranaten die met een boogje door de lucht vliegen, handig om vijanden achter lage beschutting te treffen. Mijn speciale wapen is een grotere granaat, en aan het begin van de match kan ik ook kiezen uit drie kaarten die respectievelijk de kans op dubbele schade verhogen, mij sneller laten lopen en treffers een tijdje laten naschroeien voor extra schade. Deze kaarten zijn specifiek voor Pip, zoals elk character zijn eigen standaard wapen, speciale wapen en buff-kaarten heeft.
Tijdens matches kunnen personages in level stijgen, waarop nieuwe kaarten beschikbaar komen en kaarten sterker worden. Je kunt dus een goeie kaart in het begin even laten liggen, om hem pas te pakken als je level 3 bent.
Mijn tegenstanders zag ik vaak schildkaarten inzetten, hoogst irritant. Wat trouwens niet kon verhinderen dat mijn team van zes spelers de pot van ongeveer twintig minuten wist te winnen door een tankachtig voertuig door de poorten van de vijandelijke basis te begeleiden. Dat was best kicken.

Paladins is een shooter, maar dan eentje in een kleurrijke fantasiewereld, met mounts (Pip had een paard, bijvoorbeeld), projectielen in plaats van kogels (zodat je ook echt iets kunt ontwijken als je onder vuur ligt), MOBA-achtige progressie tijdens een potje en de mogelijkheid je eigen buffs-deck te bouwen met verzamelbare kaarten. Die kaarten kun je met echt geld aanschaffen, maar de game is gratis.
Fuck Call of Duty, dit is mijn shooter.
Meer info: pu.nl/games/paladins/

KIES VOOR EVIE:

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



Op de E3 speelde Jan met Jacob, op Gamescom mocht onze kale hoofdredacteur met diens zus Evie aan de slag. En dat was helemaal niet vervelend.

Na het buggy Parijse avontuur van Unity stelt Ubisoft zich met Syndicate een stuk bescheidener op dan met de vorige delen. Men wil het vertrouwen van de fans weer terugwinnen en de game(play) voor zich laten spreken, zonder al te hoog van de Big Ben te blazen. Dat lijkt langzaam te lukken. In Los Angeles ramde ik met Jacob vol bravoure menig rivaliserend bendelid op de kinnenbak, maar de meer stealthy en tactische gameplay van Evie in Keulen beviel me een stuk beter.





"Meest in het oog springend zijn Evie's unieke moves."

De desbetreffende missie - The Tower of London assassination – was een zogenaamde 'black box' mission die ook al in Unity werden geïntroduceerd. Het idee is dat je op drie verschillende manieren je doelwit om kunt brengen; in dit geval de roodharige tempelier Lucy Thorne. Of je probeert een patrouillerende bewaker te besluipen en een sleutel te stelen, of je bereikt met grof geweld de voordeur van de Tower of London, of je wordt naar binnen geloodst door een dubbel agent van de Royal Guard. In dat laatste geval fake je dat je diens gevangene bent.

Meest in het oog springend zijn Evie's unieke moves. Haar Chameleon skill laat haar, in stealth mode, helemaal opgaan in de omgeving. Dat zorgt voor sublieme camouflage zolang je je langzaam voortbeweegt. Daarnaast beschikt Evie over knife throwing skills en een uniek type granaat waarmee ze vijanden tijdelijk versuft/verdooft... Ubisoft wist mij daarnaast te vertellen dat bepaalde missies in AC: Syndicate verplicht met Jacob dan wel met Evie gespeeld moeten worden, maar dat je ook vaak de keuze hebt. Mijn keuze valt duidelijk op de dame in kwestie.
Meer info: pu.nl/games/assassins-creed-syndicate-2/

GEEN TIJD MEER VOOR JE MOEDER DOOR: XCOM 2



Wouter is bang voor november. Dat is namelijk de maand waarin hij geen tijd zal hebben voor eten, slapen en poepen, aangezien twee van z'n grootste liefdes terugkomen in de vorm Fallout 4, maar vooral ook XCOM 2!

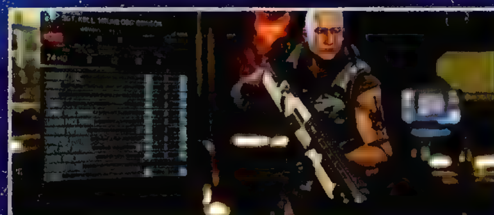
Kregen we tijdens de E3 een voorproefje van de combat in XCOM 2, op de Gamescom word ik lekker gemaakt met het belangrijkste gedeelte van de game: het managen van je basis en het rommelen met de Geoscape. Alles behálve de combat dus. Niemand doet tactics beter dan de X-to-the-COM en ook in deel 2 druipt er verslaving van alles waar je op kunt klikken. Zo zijn de costumization opties ongeveer verdriedubbeld, waarbij je dingen zoals de houding (nonchalant, 'twitchy', vrolijk) van je manschappen kunt aanpassen, maar ook de skin van hun wapens en de littekens op de smoelwerken. Nog meer manieren om aan ze gehecht te raken, zodat je nog harder gaat janken en vloeken als ze sterven.



Je zult nu veel meer tijd besteden op de Geoscape, het overzicht van de door de aliens veroverde aarde waar je je manschappen op missies stuurt, omdat je er supplies, intel en allerlei random events kunt tegenkomen. Maar het is ook leuker geworden om in je basis te hangen, want in dit voormalige alien schip barst het van de fijne details en hebben je tactische beslissingen veel meer zichtbare gevolgen. Huur je nieuwe manschappen in, dan zie je ze meteen binnenwandelen en pull-ups doen. Ook de toevoeging van proving grounds, een soort laboratorium waar bijvoorbeeld granaten en ammo met willekeurige buffs uit komen rollen, zorgt voor extra opties en clickability. Dan zijn er nog drones, het feit dat je je manschappen kan respeccen en dat Firaxis mods toestaat en je mag wel zeggen dat het moeilijk wordt om in november de tijd te vinden om je moeder nog af en toe te bellen.

Meer info: pu.nl/games/XCOM-2/

"Ook in deel 2 druipt er verslaving van alles waar je op kunt klikken."



SPEEL MET DE TIJD IN EEN TV-SERIE/GAME: QUANTUM BREAK





Jans favoriete Xbox One game van Gamescom 2014 werd dit jaar geprolongeerd. Eindelijk komen we meer te weten over Quantum Breaks combinatie tussen gameplay en live-action beelden met echte acteurs.

Het was even verwarrend. Met wie speelde game-director Sam Lake van Remedy nou in de langverwachte Xbox One exclusive? Met de broer van hoofdrolspeler Jack Joyce? Een 2e speelbare personage? Maar nee, Jack heeft twee jaar lang met een placeholder skin rondgelopen in alle tot dan toe verschenen demonstraties. Hetzelfde geldt voor de bad guy en voormalig vriend van Jack; Paul Serene. Beide hebben een totaal van elkaar verschillend voorkomen. Met zeer bekende koppen mag ik wel zeggen. Shawn Ashmore (X-Men: Days of Future Past) speelt Jack en slechterik Paul wordt vertolkt door niemand minder dan Aidan - Little Finger - Gillen (Game of Thrones). Dat geeft wel aan dat Remedy en Microsoft de game/tv-serie hybride serieus nemen.

"De gameplay ziet er gruwelijk gelikt uit."

Het leuke is dat de keuzes die je maakt impact hebben op het verloop van de serie, en vice versa. Quantum Break kent vier afleveringen die ongeveer 22 a 25 minuten duren en tussen de vijf Game Chapters door verweven zijn. Om te laten zien dat de makers geen lucht bakken, lieten ze twee versies van een scène zien. In de eerste zien we – SPOILER ALERT - hoe een activiste die tegen de evil corporation van Serene en zijn privé leger protesteerde, gevangen zit. Tijdens een ondervraging werkt ze niet mee en wordt ze – nogmaals SPOILER ALERT – door haar hoofd geschoten. In de alternatieve scene werkt ze wel mee en blijft ze gespaard.

De gameplay zelf ziet er gruwelijk gelikt uit waarbij traditionele platform-elementen en third-person cover-based shoot-outs volledig op zijn kop gezet worden, aan de hand van scheuren in de tijd. Tijd schuift voortdurend van voor naar achteren en weer terug, en tegelijkertijd beschikt Jack over time powers zoals Time Dodge, Time Rush, Time Shield en Time Blast. Hierdoor kun je de omgeving manipuleren en je vijanden zo belachelijk vet te lijf gaan, dat het bijna eng wordt. 5 april kan niet vroeg genoeg komen.

Meer info: pu.nl/games/Quantum-Break/



HERRIE IN KEULEN

- Als Jan en Wouter al niet konden slapen door nachtmerries over bloedzuigende kevers, rode bulten en tips om je kleding en koffers uit voorzorg te verbranden... dan was het wel door het gesnurk van Nino die de twee bruut uit hun slaap hield.
- De man moet in een vorig leven bij een houtzagerij hebben gewerkt.
- Bijkomend voordeel: mochten er nog bedwantsen rondlopen, dan vluchtten die door het lawaai wel weg naar de buren.

MEER EEN RPG DAN EEN ACTIEGAME:

SCALEBOUND



Het is dat Samuel niets met inkt heeft, anders had hij vast en zeker geprobeerd om Jurjen z'n Nintendo-tattoe te overtreffen met een groot plakplaatje van PlatinumGames. Hij kocht zelfs speciaal een Xbox One omdat Scalebound er exclusief voor werd aangekondigd, kun je nagaan.

"Iedereen kent me als de geestelijke vader van Devil May Cry, Bayonetta en dat soort games, maar mensen lijken te vergeten dat ik ook verantwoordelijk ben geweest voor titels als Okami. Diep van binnen heb altijd epische, fantasievolle producties willen maken." Hideki Kamiya horen praten over waarom hij Scalebound überhaupt besloot te creëren was bijna net zo interessant als hem daadwerkelijk de game te zien spelen. Zijn nieuwste potentiële klassieker (exclusief voor de Xbox One) is voor het eerst sinds de oprichting van de PlatinumGames studio meer een RPG dan een pure actiegame, en dat was een wapenfeit dat de voormalige Capcom-medewerker koste wat het kost duidelijk wilde maken. Logisch, gezien Scalebound op het eerste gezicht lijkt op "Devil May Cry maar met een grote draak erbij"; een stigma dat Kayima-san dus meteen in de kiem wilde smoren. "In mijn games stond de speler altijd in de spotlight; de gameplay gaf je de mogelijkheid om je bijna als een god te voelen. Scalebound is een game waarbij de focus daar niet perse op ligt. Je draak Thuban is de echte held van de game, en jij, Drew, probeert hem bij te benen."

> **"Je draak Thuban is de echte held van de game."**

UP-TEMPO

Kamiya wilde dus expres een game maken waarbij hij een oud verlangen (het maken van een grootse, open, epische swords-and-sorcery-wereld) kon combineren met een, voor hem, nieuwe insteek (de gedaante aannemen van de nummer twee, in plaats van één). Drew lijkt wel écht heel erg op Dante, hoor, met z'n platinablonde haar, kwajongenshouding, Zweihander-zwaard en voorliefde voor up-tempo muziek -ditmaal The Prodigy in plaats van heavy metal-. Ook de gameplay is makkelijk te verwarren met die van DMC, met hack & slash-combat waarbij het zwaard op spectaculaire en moeiteloze wijze door menselijke vijanden glijdt. Totdat er grotere, kaiju-achtige vijanden ten tonele verschijnen en Drew moet samenwerken met een gigantische doch gehoorzame draak. De twintigjarige hoofdrolspeler kan ook zelf tegen grote monsters vechten dankzij z'n zwaard, boog met explosieve pijlen en andere projectielen, maar de sleutel tot succes ligt bij de commando's die hij z'n compagnon kan geven. Thuban kan stompen, bijten, klauwen, met z'n staart slaan, vuurballen spugen en hele vlammenzeeën produceren. Het beest heeft ontiegelijk veel kracht en zo'n bondgenoot aan je zijde hebben voelt dan ook óntzettend tof.

BALANS

Waarom Thuban dan niet gewoon bij alles inzetten? Waarom überhaupt zelf nog vechten? Heel simpel: omdat de game je enkel van rode bollen (de valuta en ervaringspunten van de game) voorziet als Drew een vijand verslaat. Thuban is een onmisbaar massavernietigingswapen, maar los van een makkelijke en visueel indrukwekkende overwinning zal hij je niets tastbaars opleveren. Balans enzo, hè? Wel is het bijvoorbeeld mogelijk om Thuban de vijand een beetje "zacht te maken" om dan vervolgens Drew de genadeslag te laten bezorgen zodat je alsnog rode bollen krijgt. En dát is waar Scalebound het van moet hebben: die constante afweging over met wie je aanvalt en hoe. Het plezier en de verslaving moet voortkomen uit de momenten dat je dusdanig "in the zone" bent dat Thuban en Drew als één entiteit lijken te vechten, en gezien Kamiya's expertise op het gebied van diepgaande combat, actievolle scenario's en spectaculaire schaal, is het onmogelijk om te twijfelen of dit hem gaat lukken.

"De game bevindt zich nog in een vroeg stadium, dus de framerate is nog niet optimaal en het level design is nog behoorlijk placeholder, maar hopelijk vertrouwen jullie me dat ik met Scalebound een ervaring aflever die jullie van PlatinumGames verwachten", aldus de kalme Japanner. Hideki, maat, doe gewoon lekker je ding; je hebt ons nog nooit eerder teleurgesteld.

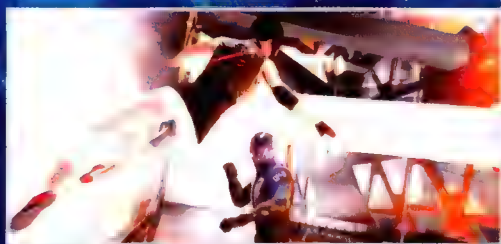
Meer info: pu.nl/games/scalebound/



HEB VERTROUWEN IN FAITH: MIRROR'S EDGE CATALYST



EA's kiloknallers Star Wars: Battlefront, FIFA 16 en Need for Speed zagen er prima uit in Keulen, maar toch zou Jan het allerliefst Mirror's Edge: Catalyst in zijn tas terug mee naar Nederland sneaken.



Combineer de woorden 'parkour' en 'games' en dan denk je toch eigenlijk direct aan de Assassin's Creed franchise. Toch was het Mirror's Edge (in 2008) die de military obstacle course training van Franse origine als enige gameplay element naar voren schoof... en dat was bijna genoeg. Ik zeg bewust 'bijna' omdat de game bij release niet helemaal de hooggespannen verwachtingen kon waarmaken. Toch heb ik altijd vertrouwen gehouden dat de franchise de potentie had om tot iets heel bijzonders uit te groeien en dat lijkt met Catalyst te gebeuren.

"Ik heb altijd vertrouwen gehouden dat de franchise de potentie had om tot iets heel bijzonders uit te groeien."

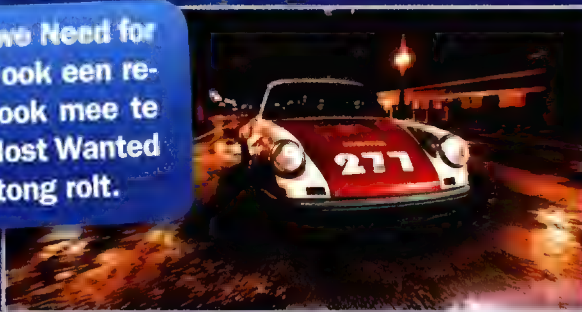
Je rent, springt, klimt en klautert nog steeds vanuit first-person door een sereen witte, moderne stad waarbij kantoorgebouwen en wolkenkrabbers super-strak zijn ontworpen en kleur uitzonderlijk is. Kleurt iets rood, dan is dat een indicatie voor Faith – de vrouwelijke Runner die een duivels complot ontmaskert– dat ze deze kan volgen voor een route, maar dit is nooit een must. Je kunt ook je eigen alternatieve (lees: voor gevorderde spelers meer uitdagende en snellere) route kiezen, als je eenmaal de besturing onder controle hebt.

Waar je bij Assassin's Creed af en toe nog steeds per ongeluk een bom wegsmijt terwijl je eigenlijk wil bukken, of in het verleden pardoes van een toren afsprong, voelen de vloeiende, slicke parkours-moves van Faith natuurlijk en intuïtief. Of je nu over een hekje springt, via een modern kunstwerk naar boven klautert of de muur gebruikt voor een wallrun en daarna een bewaker in zijn smoel schopt... het oogt, voelt én klinkt fantastisch.
Meer info: pu.nl/games/mirrors-edge-2/

WAAR DE FANS AL JAREN OM SCHREEUWEN: NEED FOR SPEED



Voor het eerst in jaren heeft de nieuwe Need for Speed geen subtitel! Het wordt dan ook een reboot van de serie, maar het zal er ook mee te maken hebben dat Need for Speed: Most Wanted Underground Rivals niet echt lekker van de tong rolt.



Als ik deze nieuwe Need for Speed toch een subtitel zou moeten geven, zou het 'The Best Of' zijn. De zogenaamde reboot is dan ook een beetje gelul, want deze NFS is meer een combinatie van de beste stukken uit Need for Speed: Most Wanted, Underground en Rivals. En nee, dat is niet slap, gemakkelijk en lafjes, deze shit is fantastisch!

Op de E3 was ik niet heel erg onder de indruk van de nieuwe Need for Speed, maar na de presentatie op de Gamescom staat de game in 1 klap hoog op het verlanglijstje. Het customizen van auto's heeft weer een grote rol gekregen en dat kan je alleen maar toejuichen. NFS: Underground was een mega hit, omdat je zoveel kon aanpassen aan je scheurijzers en in de nieuwe Need for Speed bereikt het een nieuw niveau. Werkelijk ALLES kan je aanpassen naar eigen smaak. Binnen no-time maak je bijvoorbeeld van een standaard BMW M3 de legendarische BMW GTR uit NFS: Most Wanted.

"Deze NFS is meer een combinatie van de beste stukken uit Need for Speed: Most Wanted, Underground en Rivals."

Voeg daar de spectaculaire achtervolgingen met de politie, zoals in NFS: Most Wanted, en de grote open wereld van NFS: Rivals aan toe en je hebt ongetwijfeld een dikke hit te pakken. Een reboot zou ik de nieuwe Need for Speed dus niet noemen, maar het wordt met een beetje mazzel wel exact waar de fans al jaren om schreeuwen!
Meer info: pu.nl/games/need-for-speed-2015/

DURE HOTELS IN KEULEN

- Na een onrustige nacht werd de dag erop een exterminator ingeschakeld door de verhuurder: alles zou nu insectenvrij zijn. Nieuw beddengoed was gebracht, de bewuste bed bug-kamer schoongemaakt. Wat kon er nu nog mis gaan?
- Vraag dat maar aan Arthur van Gamer.nl die de 2e nacht opnieuw een raar gekriebel bij zijn oren voelde.
- De maat was vol maar ja, probeer maar eens om 2 uur s' nachts een vrije hotelkamer te vinden als de stad overspoeld is met gamedevs, uitgevers en media.
- Uiteindelijk boodt het Hyatt uitkomst. De overige 5 uur slaap kon worden bekostigd voor een prijsje van 450 euro per (halve) nacht per kamer.
- Of dat inclusief ontbijt was, is niet helemaal duidelijk.
- Het moge duidelijk zijn; het was nog lang onrustig in Keulen.



SUPER MARIO BROS. IS DÉ GAME DIE JURJEN COMPLEET IDOLAAT VAN VIDEOGAMES MAAKTE EN UITEINDELIJK BIJ DE PU DEED BELANDEN. AANGEZIEN HET 13 SEPTEMBER EXACT 30 JAAR GELEDEN IS DAT SUPER MARIO BROS. HET LICHT ZAG, LEEK DIT JURJEN EEN PERFECT MOMENT OM DEZE MONUMENTALE PLATFORMER DE EER TE BEWIJZEN DIE HEM TOEKOMT.

JURJEN Z'N GAME-MONUMENT

SUPER MARIO BROS



Eind 1987 kregen mijn broertje en ik een Nintendo Entertainment System van Sinterklaas. Er zat een oranje pistool bij, en een cassette met daarop twee spellen: Duck Hunt en Super Mario Bros.
Natuurlijk gingen we eerst met dat oranje pistool op eenden schieten, urenlang, en we konden ons geen toffere game voorstellen.
Totdat we Super Mario Bros. probeerden.

SCROLLEN

Gewend aan games van één scherm groot (zoals mijn toenmalige favorieten Pac-Man en Galaga) weet ik nog dat mijn mond openviel toen die wonderlijke wereld vol hindernissen bleek te kunnen scrollen. Het ging maar door. Toen we dan eindelijk de vlaggenmast aan het eind bereikt hadden, bleek daarna gewoon nóg een heel ander level te volgen. Aan het eind van het vierde level dachten we dan eindelijk deze gigantische game uitgespeeld te hebben, om slechts van Toad te vernemen dat 'de prinses in een ander kasteel zat'.
Ik weet nog hoe mijn broertje en ik elkaar op dat moment aankeken, met zo'n blik van 'Damn, dit gaat dus nog beter worden.' En toen hadden we nog niet eens begrepen dat er nog zeven werelden zouden volgen, voor een nog steeds imposant totaal van 32 levels.
De warme rijkdom aan omgevingen, geheimen, feilloos bestuurbare acties, avontuurlijke gevoelens en verkwikkende spelmomenten die Super Mario Bros. me in de barre winterweken van 1987 bezorgde heeft mijn leven ingrijpend veranderd. Ik werd van 'een beetje verliefd' gewoon 'compleet idolaat' van het fenomeen videogames, en die van Nintendo in het bijzonder - uiteindelijk resulterend in een Nintendo-tattoo op mijn been, een carrière als Nintendo-expert en mijn baan bij de PU.
Genoeg reden om eens te kijken hoe deze oerplatformer nou eigenlijk zo GROOT is geworden.



weetje • weetje

Super Mario Bros. is heel lang de best verkochte videogame ooit geweest, totdat Wii Sports die eretitel overnam.

OVERGENOMEN ELEMENTEN

In februari 1985 bestaat de term 'platformer' nog niet. Nintendo's spelontwikkelaars Miyamoto (dan 32 jaar oud en 7 jaar in dienst bij Nintendo) en Tezuka (30 jaar oud, 1 jaar in dienst bij Nintendo) noemen het 'atletische spellen'. Van die games waarin je met een mannetje moet lopen en springen om obstakels te passeren. Miyamoto had al een paar van dat soort spellen gemaakt, zoals Donkey Kong, Mario Bros. en Donkey Kong Junior. Nu Nintendo van plan is om eind 1985 een disk-systeem voor de NES uit te brengen, willen ze het tijdperk van cartridge-games waardig afsluiten met een supergroot atletisch spel, dat ze Super Mario Bros. noemen. "Dit zal de laatste Nintendo-game worden die op cartridge verschijnt," zegt Miyamoto tegen Tezuka, "en ik wil zo veel mogelijk content erin stoppen. Zodat mensen straks denken, hoe heeft Nintendo dat voor elkaar gekregen?"
De inspiratie voor dit supergrote atletische spel wordt vooral gehaald uit eerdere Nintendo-games, en dat is goed te zien aan allerlei overgenomen elementen, zoals de platformen en liften uit Donkey Kong, de springveren en klimtouwen uit Donkey Kong Jr., de buizen en 'shellcreepers' uit Mario Bros. en het scrollende aspect van Excitebike.



"WAS MARIO OOK ZO POPULAIR GEWORDEN ALS ZIJN EERSTE GROTE GAME EEN SHOOTER WAS GEWEEST?"







"ER ZATEN GEWOON NOG GEHEIME PLAATSEN VOL MUNTEN ONDER DE WERELD DIE IK AL ZO GOED KENDE!"

Opmerkelijk genoeg heeft Super Mario Bros. in de eerste ontwerpen ook nog veel elementen van scrollende shooters als Defender en Gradius.

SHOOTER

In een vroege opzet van Super Mario Bros. is de A-knop bedoeld om Mario met een geweer te laten schieten. Je moet omhoog drukken om te springen. Er zijn ook automatisch scrollende levels waarin Mario op een vliegende raket met een laserpistool op vijanden moet schieten. Later wordt de raket vervangen door een vliegende wolk. Maar uiteindelijk vindt Miyamoto het toch wat te makkelijk voor Mario om hem steeds te laten vliegen en schieten, en wil hij meer nadruk leggen op de atletische aspecten van het spel. Oftewel, het springen wordt verplaatst naar de A-knop en krijgt de hoofdrol.
Het is wonderlijk om te bedenken dat een spel dat zo bekend is als Super Mario Bros. net zo goed heel anders had kunnen uitpakken. Was Mario ook zo populair geworden als zijn eerste grote game een shooter was geweest?
Restjes van Mario's shooter-verleden zijn in elk geval nog te herkennen in de vuurbloem die Mario sóms laat schieten, en de vijand Lakitu, die in plaats van Mario op een wolk vliegt. Totdat Mario hem eraf beukt en zijn plaats inneemt natuurlijk, één van de talloze geheimen in Super Mario Bros.
Die geheimen hebben trouwens een belangrijke rol gespeeld bij het megasucces van de game.

GEHEIME PLAATSEN

In 1987 had nog niemand internet, en de Power Unlimited lag ook nog niet in de supermarkt. Hoe je dan aan informatie over games moest komen? Door te praten. Met klasgenoten en buurjongens, bijvoorbeeld.
Ik weet nog dat ik aanvankelijk niet eens begreep dat je in groene buizen kon gaan door erop omlaag te drukken. We hadden het een keer geprobeerd, maar dat werkte niet. Wisten wij veel, dat het bij andere buizen wel mogelijk was! Toen ik dat hoorde van m'n achterbuurjongen, wist ik niet hoe snel ik thuis moest komen om het te proberen. En verdomd, er zaten gewoon nog geheime plaatsen vol munten onder de wereld die ik al zo goed kende!
Pas later hoorden we over warpzones, oneindige one-ups en de min-één-wereld.
De talloze geheimen maakten Super Mario Bros. niet alleen erg avontuurlijk om te spelen – je kon in vertrouwde levels zo maar een onzichtbaar blok, extra ster of klimplant ontdekken – ze zorgden er ook nog eens voor dat er over de game werd gepraat. Niet de reclamefilmpjes maar de spelers verzorgden het leeuwendeel van de marketing, met ruim 40 miljoen verkochte exemplaren als gevolg.

VAN ZWART NAAR BLAUW

Inmiddels zijn er aardig wat Mario-platformers verschenen die de eerste Super Mario qua beeld, geluid en mogelijkheden overtreffen. Maar dat doet nauwelijks afbreuk aan de speelbaarheid en charme van het origineel.
Volgens Miyamoto wist hij dat hij iets bijzonders aan het maken was toen hij de achtergrond van het spel van het destijds gebruikelijke zwart veranderde naar blauw. En deze minimale, eigenlijk best voor de hand liggende aanpassing is inderdaad heel kenmerkend voor de sfeer en het gevoel van Super Mario Bros.
Dit is geen afgesloten, beklemmende videogame maar een weidse wereld die uitnodigt om te rennen, te springen en ontdekt te worden. Iedereen moet dit een keer beleefd hebben, en wie het beleefd heeft zal misschien wel met iets lichtere tred door het leven gaan.
Al blijft het merkwaardige dat juist een zwaargewicht als Mario het 'atletische spellen'-genre op de kaart heeft gezet. ✖

BOSJE = WOLKJE

Om zo'n groot spel als Super Mario Bros. op de beperkte ruimte van toenmalige cartridges te laten passen, hebben Miyamoto en Tezuka enorm zitten puzzelen. Om geheugenruimte te besparen kwamen ze tot interessant hergebruik van elementen - de bosjes die Mario passeert zijn bijvoorbeeld gewoon wolkjes, maar dan op de grond geplaatst en groen gekleurd.





MINDHACKS IN GAM!NG



Het blijft een raar ding, dat brein van je. Die blob cellen filtert bijvoorbeeld de realiteit, in een poging je enkel de informatie te geven die je nodig hebt. En dus kunnen je hersenen je uitstekend voor de gek houden. Als je een beetje weet hoe dat werkt, kun je daar handig gebruik (of misbruik) van maken, stelt Samuel. Ook in games.

Vooral de mensen die vaak presentaties moeten geven weten dit feitje al over de hersenen: we zijn zo geprogrammeerd dat we voornamelijk het begin en het eind van dingen onthouden. Wat er in het midden gebeurt, vergeten we vaak.

Ontwikkelaars weten dat maar al te goed, wat verklaart waarom games tegenwoordig met hele cinematografische set-pieces of in medias res (halverwege in het verhaal) beginnen: om je meteen te overdonderen. Ook de eindes zijn vaak uiterst spectaculair, om je verder te overtuigen dat de 30 uur die je eraan gespendeerd hebt echt wel de moeite waard waren.

Zo hak je in het eerste level van Metal Gear Rising: Revengeance in je eentje een Metal Gear Ray in mootjes. In het eerste level! In je eentje! Bijna elke review noemde het.

Dat je halverwege de game moet rondsluipen in een riool werd minder vaak genoemd.



Beginnen met een boem. Metal Gear Rising: Revengeance weet hoe het je geest voor zich moet winnen.

De luide stilte

Wel eens heftig met iemand gediscussieerd en je afgevraagd waarom het voelde alsof je verloren had, ondanks dat je sterke argumenten wist aan te dragen? Waarschijnlijk omdat je ook emotioneel probeerde te "winnen" (lees: je begon te schreeuwen), wat meestal averechts werkt.

Eén van de bekendste psychologische truukjes om als de betere persoon uit een ruzie te komen, is door gewoon je mond te houden en volledig stil te wezen. Door de plotselinge stilte zal de tegenpartij zich ongemakkelijk voelen en geconfronteerd worden met zijn of haar eigen emotionele uitbarsting. Dit resulteert vaak in onhandige pogingen om de leegte te vullen, waarop jij dan kalmpjes kunt inspelen.

Games gebruiken "stilte" vaak op een soortgelijke manier. Als je je wel eens afvraagt waarom sommige stukjes in een level geen gevechten of andere gameplay bevatten, dan is dat om spanning bij jou op te bouwen. De eerstvolgende confrontatie zal dan immers veel schokkender aankomen. En dat is goed game design: de juiste balans vinden tussen intensiteit en stilte. Dit kun je overigens zelf toepassen in multiplayergames, vooral fighters. Soms even niets doen (behalve blokken en ontwijken, natuurlijk), doet soms wonderen.



De Zelda games maken het avontuur graag persoonlijk.

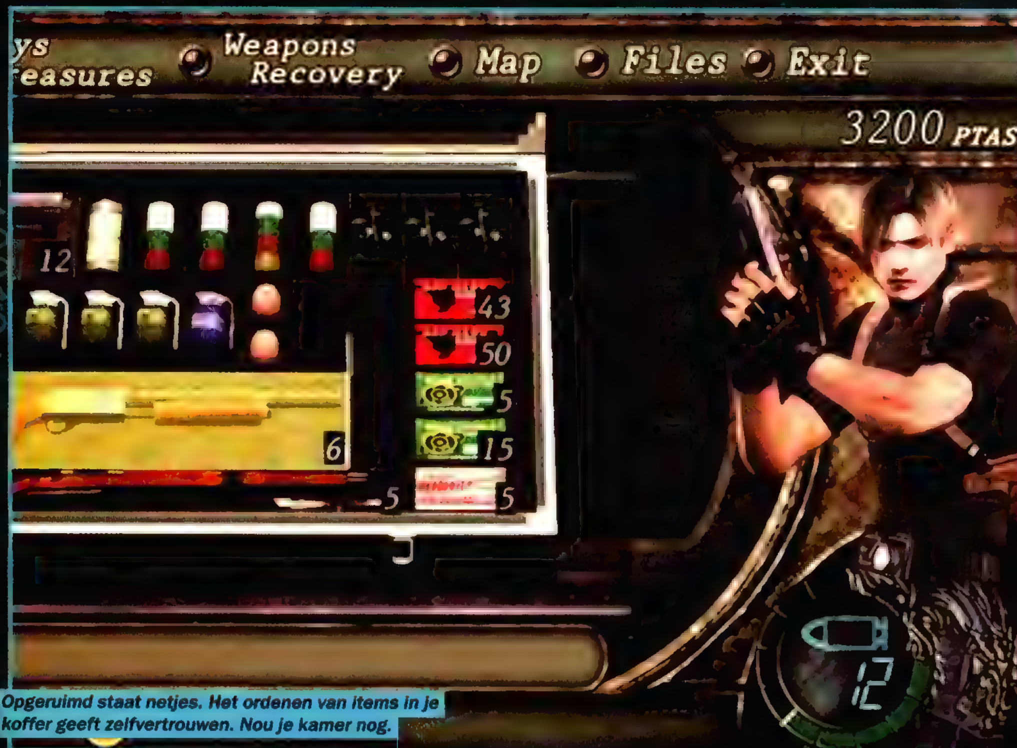
Een opgeruimd huis

Soms heb je je dag gewoon niet. Alles lijkt mis te gaan en je zit gewoon ontzettend kloten in je vel. Een handige tip om je snel beter te laten voelen: maak je huis (of werkomgeving) schoon. Het ontdoen van rotzooi in je directe omgeving zorgt ervoor dat hetzelfde gebeurt in je brein, waardoor je minder druk voelt en je steviger in je schoenen staat. Games gebruiken dit fenomeen constant. Eén van de leukste dingen in Resident Evil 4 was bijvoorbeeld het ordenen van je wapens en ammunitie in je koffer, wat haast een spelletje op zich was en je om één of andere reden met meer zelfvertrouwen de nachtmerrie tegemoet liet gaan. Andere games zijn zelfs volledig om dit idee heen gebouwd, zoals Tetris en de vele musou-games (Dynasty Warriors, bijvoorbeeld). Of je nou blokformaties of hele legers wegwerkt, het voelt extreem bevredigend om het level volledig schoon te vegen, nietwaar?

"Eh, dinges?"

Protip: als je nieuwe mensen ontmoet, doe dan je best om hun namen te onthouden en spreek ze daar regelmatig mee aan. Mensen reageren beter, vaker en positiever op personen die hen aanspreken met hun naam. En dat geldt niet alleen voor mensen: we maken ook makkelijker een connectie met games die ons bij onze naam noemen. Waarom denk je dat zoveel games aan het begin om onze naam vragen? Dat klopt, de vergeetachtige Professor Oak vroeg in Pokémon naar jouw naam zodat de rest van de speelwereld jou makkelijker kon manipuleren. Fijn, hè?





Opgeruimd staat netjes. Het ordenen van items in je koffer geeft zelfvertrouwen. Nou je kamer nog.

Een andere psychologische hack die op dit principe inspeelt is de zogenaamde drogreden van verzonken kosten. Als je je afvraagt waarom je vader steeds maar aan z'n auto blijft sleutelen en telkens nieuwe onderdelen blijft kopen in plaats van dat hij gewoon een nieuwe wagen koopt (wat uiteindelijk goedkoper is), dan komt dat daar door: het kopen van een nieuwe wagen zou voor hem voelen alsof ie z'n geld aan z'n oude auto heeft verspild.
En dit is dus ook wat games doen. Die limited edition van negentig euro, met dat standbeeldje? Dat heeft minder met het standbeeldje te maken dan met de wetenschap dat je extreem van je game zult genieten omdat je de hoge prijs aan jezelf zult goedpraten. En al die DLC-toevoegingen? Los van dat ze systematisch je portemonnee leegtrekken zullen ze er vooral voor zorgen dat je blijft spelen. Want anders is het zonde van je geld, nietwaar?

Fake it

Fake it till you make it. Iedereen heeft wel eens van deze zin gehoord. Nou, het is niet alleen maar een gezegde dat lekker bekt; er zit ontzettend veel waarheid in en het werkt beide kanten op.
Als jij tegen jezelf zegt dat jij die leuke collega maar beter niet mee uit kunt vragen omdat hij of zij jou vast niet leuk genoeg vindt, dan zul je jezelf ook daadwerkelijk minder leuk vinden. Je zelfvertrouwen is ontzettend nauw verbonden met je zelfbeeld en je acties.
Gelukkig werkt dat dus ook op positieve wijze: wie zich maar een kwartiertje gelukkiger en extravaganter gedraagt zal voor langere tijd ook daadwerkelijk meer zelfvertrouwen hebben.
En dat, dames en heren, is waarom we gamen. Omdat het niet alleen draait om het indrukken van knopjes, maar om ons krachtiger te voelen door middel van prachtig ontworpen virtuele fantasieën. Jij kúnt de prinses veroveren. Jij kúnt de wereld redden. Jij kúnt de meest ultieme versie van jezelf worden. Geloof het.

Wen er maar er aan

Ooit gehoord van 'hedonistische adaptatie'? Nou, dat is het proces in onze hersenen wat ervoor zorgt dat we gewend raken aan onze levensstijl. Het is een voornamelijk positief proces, aangezien het ons helpt om als gelukkige mensen door het leven te gaan, zelfs nadat we traumatische ervaringen hebben meegemaakt. Je went aan je nare omstandigheid, leert er mee leven en keert vervolgens terug naar een standaard niveau van geluk. Mensen die in een rolstoel belanden zijn daarom vaak net zo gelukkig of vaak zelfs gelukkiger dan daarvoor. Dit zorgt er echter ook voor dat mensen die de loterij winnen maar zeer tijdelijk supergelukkig zijn. Hedonistische adaptatie is iets wat ontzettend kan dicteren hoe jij van je games geniet. Zo is het bewezen dat personen die games in kortere sessies spelen vaak meer genieten van hun games dan de personen die door hun games heenrossen in marathonsessies. Lange sessies maken gamers namelijk vaak ongevoelig voor het plezier dat een game kan geven, terwijl de pauzes tussen de korte sessies die ongevoeligheid juist "resetten". Zodat de speler er bij de volgende sessie weer helemaal enthousiast in kan duiken.

> "3N DAT, DAM3S 3N H3R3N, !S WAAROM W3 GAM3N."

Nu snap je ook waarom ondergetekende na het intensief reviewen van een game meestal een hele dag even helemaal stopt met gamen: om m'n geluksbatterijtje weer even bij te vullen. Of eh, leeg te laten lopen, eigenlijk. Zodat er weer wat in past.

Duurkoop is goedkoop

Aangezien we toch al met moeilijke woorden aan het strooien zijn: cognitieve dissonantie. Dit is de psychologische benaming voor de manier waarop we negatieve dingen voor onszelf goedpraten. Stel, jij koopt een game voor de volle mep, maar hoort vervolgens dat je buurjongetje precies dezelfde game voor de helft van de prijs heeft weten te scoren. Grote kans dat jij uiteindelijk meer van de game geniet dan hij. Zo koppelen we de kwaliteit en waarde van een game vaak aan het geld dat we ervoor hebben neergelegd.

Als je 250 euro hebt betaald voor de Fully Loaded Package van Duke Nukem Forever, ga je die game vanzelf goed vinden.



Momenten van rust en stilte kunnen de daarop volgende actie intenser maken. Of gewoon strontvervelend zijn.



TWEE JAAR NA LAUNCH

HOE NEXT-GEN IS DE CURRENT-GEN?

Het is nu zo'n twee jaar geleden dat we voor het eerst met de PlayStation 4 en de Xbox One aan de slag konden. Een mooi moment om ons af te vragen wat de beide consoles ons opgeleverd hebben. Zijn we er echt op vooruitgegaan? Een beetje? Of valt het tegen?

Na twee jaar is het altijd een mooi moment om terug te kijken op wat een nieuwe console ons gebracht heeft.
De ervaring leert immers dat het eerste levensjaar van een console een overbruggingsjaar is, waarin developers nog niet 100% in touch zijn met de nieuwe techniek. Daarnaast moeten ze rekening houden met het feit dat hun games ook nog op de 'oude' consoles dienen te draaien.
In het tweede jaar valt dat excuus weg. Dan worden er stappen gezet, leert het verleden. Maar is dat nu ook zo?
De redactie stak de koppen bij elkaar en er vielen harde woorden - met twee confronterende pagina's als gevolg.

BUGS EN PATCHES

Jan zet de discussie direct op scherp. "Voordat je next-gen games kunt maken en vooruitgang kunt boeken, moet dat wel binnen je capaciteiten liggen. En soms heb ik het gevoel dat next-gen ons tot nu toe meer lasten dan lusten opgeleverd heeft. Dat games er mooier uitzien, werelden groter en gedetailleerder zijn en dat er meer content in games zit, heeft vooral veel bugs en mega day one patches opgeleverd, om nog maar te zwijgen over games die 2 dagen nodig hebben om te installeren en bakken online problemen. Gamen was soms echt afzien. Pas nú komen er mondjesmaat games uit waarbij je een beetje het gevoel hebt dat de developers de hardware in de vingers beginnen te krijgen en die je echt een nieuwe spelervaring bieden."

VETRIBBELS

Wouter gooit er een funny metafoor tegenaan: "Het is niet alsof er geen ambitie is onder de ontwikkelaars deze generatie, maar de hardware sukkelt er laks achteraan. Als een dikke dude die heel graag zo'n strak shirtje met in glitter-letters 'DOPE' op de voorkant aan wil, maar tot zijn grote schaamte steekt z'n vet er in gladde, zweterige ribbels onderuit en vervormen z'n manboobs het woord 'DOPE' tot 'DERP'. Als hij voorover zou buigen, dan zou het shirtje netjes doormidden splijten."
Terwijl iedereen hem wat verward aankijkt, praat Wouter gewoon door. "Ambitie wordt deze generatie vaak afgestraft: zodra een dev te veel, te snel wil,


The Witcher 3. Let vooral ook op het pluisje in de barst van de knoop van de koopman z'n blazer.


The Order: 1886. Echt iets om vrolijk van te worden, die next-gen stadjes.




Batman: Arkham Knight. Graphics om nat van te worden.


Dead Rising 3. Willen we meer of minder zombies? Meer hè?

WELKE GAMES VINDEN WE WEL CURRENT-GEN?


JAN
The Witcher 3: De enorme ruige, harde, verhalende wereld op de PS4/Xbox One, onmogelijk op de vorige generatie.
Batman: Arkham Knight: De regen. Natter dan nat!
The Order: 1886: De gameplay is verre van current-gen maar de graphics zijn dat zonder enige twijfel.


JJ
The Order: 1886: Grafisch stappen vooruit. Rest helaas minder.
Batman: Arkham Knight: Meest gedetailleerde wereld ooit.
The Witcher 3: Ondanks de bugs komt de wereld wel overtuigend en realistisch over.


GARODUS
Dead Rising 3: Zo. Veel. Zombies!
FIFA 15: Leg de last-gen naast de current-gen en het is Barcelona tegen Go Ahead.
The Order: 1886: Tussenfilmpjes? Wat zijn dat?


SAMUEL
Bloodborne: Een prachtige, grote semi-open wereld met achterlijk veel details.
Mario Kart 8: Nog altijd de mooiste graphics van deze generatie, met prachtige belichting en constant 60 frames per seconde in 1080p.
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain: Fotorealistische graphics dankzij de Fox Engine, maar vooral: gigantische missies die op oneindig veel manieren gespeeld kunnen worden.


WOUTER
Dragon Age: Inquisition: ZO groot en toch ZOVEEL details.
Batman: Arkham Knight: Mooist glimmende, meest gedetailleerde stad ooit.
Middle-earth: Shadow of Mordor: Maar dan alleen het Nemesis-systeem.

dan zet de architectuur van de consoles 'm genadeloos op z'n plek, waarna er een nog hardere straf van de community/fanbase volgt. Tenzij je Pools bent natuurlijk, want dan ziet iedereen het door de vingers. Eigenlijk is Arkham Knight de eerste game die schijt heeft aan beperkingen, die gewoon een zwarte hoody over die vetribbels heen trekt. Pijnlijk ironisch dat de PC-versie dan weer de hele triomftocht ondermijnt..."

TE DUUR EN INGEWIKKELD

Ook Nino, normaal gesproken een vrolijk mens, wordt niet blij van wat de current-gen tot nu toe heeft geleverd. "Deze generatie wordt goed duidelijk dat games te duur en te ingewikkeld zijn geworden. Ontwikkelaars komen met de meest ambitieuze plannen, maar krijgen niet de tijd en het budget om hun visie te realiseren, wat resulteert in halfbakken producten vol bugs, microtransacties en ander gezeik. Super kwalijk wat mij betreft. Je moet anno 2015 ronduit naïef zijn om nog games te pre-orderen aangezien het eerder uitzondering dan regel is dat een game daadwerkelijk naar behoren functioneert op de dag van de release. Dat kan niet langer zo doorgaan wat mij betreft."

> "DEZE GENERATIE WORDT GOED DUIDELIJK DAT GAMES TE DUUR EN TE INGEWIKKELD ZIJN GEWORDEN."

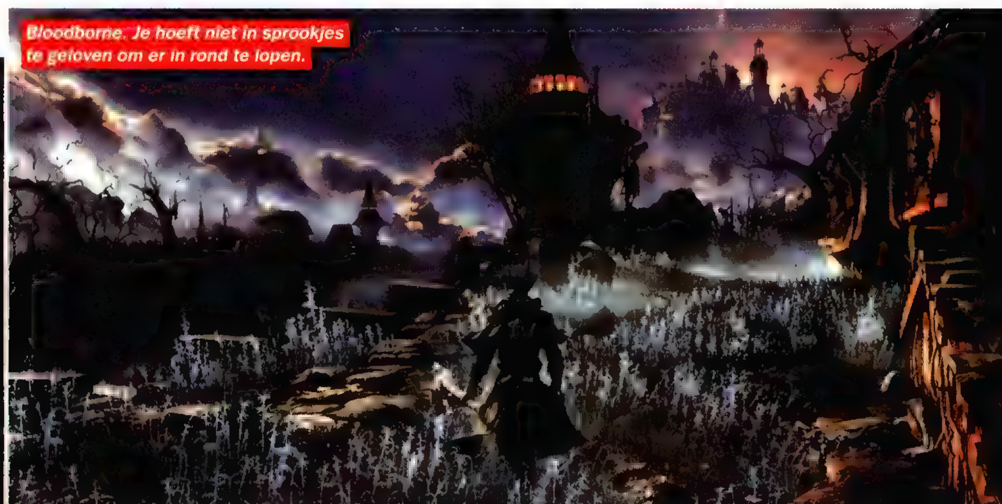
Nino nuanceert zijn verhaal nog iets met de opmerking dat we de laatste maanden al een paar prachtige games als The Witcher 3 en Arkham Knight mochten spelen. "Maar ik vraag me af of die paar uitschieters al het leed tot nu toe goed kunnen maken."

CASHEN

JJ onderschrijft Nino's mening en denkt dat de industrie, mede ingegeven door de angst voor de kritische consument, te ver is doorgeschoten. "In hun drang om de consument blij te houden, buitelen publishers over elkaar heen om nog grotere en mooiere werelden te maken. En dat alles in de hoogste high-res-kwaliteit en met een stabiele framerate van 60 fps. En o ja, doe er ook een dikke multiplayer, co-op en een hoop DLC bij. Developers blijken echter nog niet met deze eisen om te kunnen gaan. Of ze kunnen het niet, of ze krijgen er eenvoudigweg de tijd niet voor. Want de game moet af om te cashen. Slechts een paar partijen, zoals Rockstar, Blizzard en Bungie, kunnen werken tot iets af is, en die maken dan ook vaak de betere, gepolishte games."
Volgens JJ kost deze krampachtige manier van werken de industrie veel goodwill. "De hele pre-order bizz heeft bijvoorbeeld een fikse klap gehad. Het moet dan ook echt snel stoppen. Maar wel van beide kanten. Wij als media en gamers moeten begrijpen dat het tijd kost om iets goed af te maken, en misschien wat meer geduld betrachten. De mooiste current-gen games zijn ongetwijfeld op dit moment in de maak." ✖

EN DE Wii U DAN?

Waar de Wii U is, op deze pagina's? Eeh, hier, in dit kader. Zonder dollen, we rekenen de Wii U niet tot de current-gen. Niet omdat het geen coole console is, integendeel, maar omdat het systeem qua techniek en launchwindow een beetje een andere route neemt. Een vergelijking zou daarom niet eerlijk zijn. De NX is naar verwachting het nextgen antwoord van Nintendo op de PS4 en de Xbox One. En die gaan we, zodra we meer weten, natuurlijk vol in het PU-zonnetje zetten.


Bloodborne. Je hoeft niet in sprookjes te geloven om er in rond te lopen.

DE VERBAZINGWEKKENDE STEAM TOP 40

Steam is een geweldige bron van informatie, iedereen kan bijvoorbeeld gewoon zien welke spellen het meest gespeeld worden. De veertig meest gespeelde hebben we voor jullie op een rijtje gezet. En dan natuurlijk inclusief commentaar van Nino over zijn (vaak nogal bizarre) favorieten.



Als je de lijst van meest gespeelde games op Steam bekijkt, tref je een bonte verzameling spellen. Helemaal aan de top staan een paar usual suspects - het is eerder regel dan uitzondering dat Valve-games als DOTA 2 (#1 - 850.000 spelers), Counter-Strike: Global Offensive (#2 - 530.000 spelers) en Team Fortress 2 (#4 - 79.000 spelers) bovenaan de lijst staan. Maar het zijn vooral de games buiten die gebruikelijke kandidaten om die deze lijst het checken waard maken.

1 DOTA 2

2 Counter-Strike: Global Offensive

3 Terraria

Op moment van schrijven staat Terraria op de derde plek in de lijst met populairste games, met zo'n 111.000 spelers. Terraria, voor de onwetenden, is een 2D side-scrolling Minecraft-kloon die al sinds 2011 op de markt is. Populair was de game altijd wel, meestal waren zo'n 15.000 gamers tegelijk aan het spelen. Maar sinds de game eind juli een gigantische 1.3 patch kreeg is het drukker dan ooit op de servers. Vlak na de update waren er zelfs meer dan 150.000 spelers online.



4 Team Fortress 2

5 Ark: Survival Evolved

Ark: Survival Evolved is een Early Access survival game à la Rust, maar dan met dino's. Niet zo verwonderlijk om deze op de zesde plek tegen te komen, gezien de populariteit van het genre. Als je meer van Ark wil zien surf je even naar pu.nl/ark voor wat bewegende beelden.

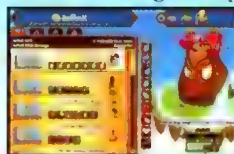


6 Football Manager 2015

7 GTA V

8 Clicker Heroes

De lijst met populaire games wordt vreemder naarmate je verder naar beneden gaat. Op nummer 8 treffen we bijvoorbeeld Clicker Heroes, een gratis game met zo'n 54.000 spelers. De game is zo simpel als je moeder en verslavend als de neten. In het spel klik je op monsters om ze dood te maken, waarmee je geld verdient voor upgrades om meer schade te doen, zodat monsters sneller dood gaan en je dus nog meer geld verdient. Ik heb inmiddels een uurtje of 15 in de game gestopt en ben er wel weer klaar mee, maar ik vind het uiterst fascinerend dat deze super vreemde niche game zo goed scoort op Steam.



9 Civilization V

Er zijn nog 50.000 mensen die Civ 5 spelen, en terecht. Wat een top game is dat ❤.

10 Trove

Trove is een free-to-play MMO met Minecraft-elementen. De game kwam begin juli uit en ik ben vooral verbaasd dat het zo lang heeft geduurd voordat iemand met deze gouden combinatie kwam. Trove is serieus best OK, verwacht geen onwijze diepgang of enerverende gameplay, maar om gratis wat tijd te doden is het prima te hachelen.





11 Garry's Mod
Wat ooit begon als een soort gekke speelgoeddoos in de Half Life 2-engine is inmiddels uitgegroeid tot een vergaarbak voor de meest rare mods die je op het internet kan vinden. Denk aan mods om de 'game' om te toveren in Spongebob, Jurassic World of zelfs Flappy Bird. Vooral onder YouTubers is Garry's Mod mateloos populair, maar daar blijft het niet bij, want de game trekt elke dag iets van 45.000 mensen.



12 Skyrim
Vier jaar na de release zijn er nog altijd dagelijks 41.000 mensen die Skyrim spelen.

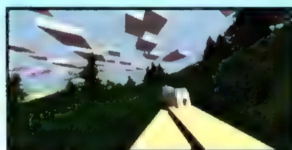
13 Path of Exile
Gratis scoort lekker op Steam dus het is geen wonder dat een gratis Diablo-kloon als Path of Exile zo hoog staat. 32.000 spelers.

14 Arma 3

15 Warframe
Toen Warframe zo'n twee jaar geleden beschikbaar kwam, had het niet veel om het lijf, maar inmiddels is de game uitgegroeid tot een ware Destiny-concurrent. Een gratis third-person co-op shooter met cyborg ninja's, wat wil een mens nog meer? Niet veel blijkbaar, want Warframe trekt met gemak iets van 28.000 spelers per dag.



16 Unturned
Net als Trove is Unturned een combinatie van populaire Steam-ingrediënten. Een free-to-play survival Minecraft-kloon, in dit geval. Mij kon het niet bekoren maar mijn kleine broertjes vinden het ongetwijfeld te gek. Net als hun 26.000 leeftijdsgenootjes die het dagelijks spelen.



17 Counter-Strike
De O.G. Counter-Strike uit 1999 is nog altijd retepopulair. Niet zo populair als CS:GO, maar nog steeds goed voor 23.000 dagelijkse spelers en dus populairder dan Counter-Strike: Source, dat 14.000 spelers per dag ziet.

18 Rust
Rust was een van de eerste first person Minecraft-clones. De game, die overigens van dezelfde makers is als het populairdere Garry's Mod, wordt regelmatig voorzien van flinke updates en trekt daardoor dagelijks nog altijd zo'n 20.000 spelers.



19 The Witcher 3: Wild Hunt

20 Fallout: New Vegas
Sinds Fallout 4 werd onthuld op de afgelopen E3 is zijn voorloper New Vegas van zo'n 7.000 spelers per dag doorgeschoten naar het drievoudige. Het tweede leven van de game uit 2010 was niet van korte duur, want New Vegas ziet elke dag nog zo'n 17.000 unieke spelers.

21 Payday 2

22 H1Z1

23 War Thunder

24 DayZ

25 AdVenture Capitalist
AdVenture Capitalist komt uit hetzelfde straatje als Clicker Heroes maar heeft net ietsje meer om het lijf. Net als Clicker Heroes is het een free-to-play game die vooral heel erg vreemd is. In de game speel je een investeerder die een klein bedrag moet laten uitgroeien tot een gigantisch kapitaal door slim te investeren en uit te bouwen. Onder de motorkap is AdVenture Capitalist een veredelde spreadsheet, maar hij is zo verslavend dat hij elke dag door iets van 15.000 mensen wordt gespeeld.



26 Euro Truck Simulator 2

27 Rocket League
Rocket League is voetbal met auto's. Hoe verslavend die combinatie is zie je op pu.nl/rocketleague

28 Counter-Strike: Source

29 Total War: ROME II Emperor Edition

30 Europa Universalis IV

31 Borderlands 2

32 Left 4 Dead 2

33 Elite: Dangerous

34 Dirty Bomb
Dirty Bomb is vet. Geloof je me niet? Check dan pu.nl/dirtybomb

35 Mount & Blade: Warband

36 Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

37 TERA

38 7 Days to Die
Een survival horror open world early access yolo game die ogenschijnlijk niks anders of beter doet dan alle duizend genregenoten. De screenshots zien er op zich wel fancy uit, maar de begeleidende beschrijving klinkt zo generiek dat ik nog niet geneigd zijn geweest om hem daadwerkelijk op te starten.



39 Football Manager 2014

40 Depth
De hekkensluiterrrr is Depth, een competitieve online game waarin een aantal mensen het opneemt tegen een levensgevaarlijke haai. Een soort Evolve maar dan onderwater. Depth is typisch zo'n game die je alleen tegenkomt in dit soort lijsten... om vervolgens complete weekenden kwijt te raken in verhitte potjes haaienjagerij met je (online) buddies. ✖



TACTICAL TE

Altijd maar de held spelen. Blegh. Ideale schoonzonen als Mario, Master Chief en Nathan Drake, die in de knoop zitten met hun gevoelens omdat ze thuis de broek niet aanhebben. Bah. Graddus heeft er genoeg van. Met Tactical Terrorism schudt onze badboy de boel eens fijntjes door elkaar!

Gamers vandaag de dag zijn mietjes. Watjes. Weekdieren. Want oh, wat zijn we met z'n allen snel geshockeerd. En ach, wat worden we graag aan het handje genomen. Maar weet je wat? FOK DIE SHIT!!! Ik wil gewoon weer een keiharde, aanstootgevende titel met peper in de reet. Een game als Soldier of Fortune, waarin je eerst iemands kop eraf knalt en dan pas kijkt of je wel de juiste persoon te pakken hebt. Of een spel als Rainbow Six, waarin one-shot-kills de norm is en plannen geen geinige gimmick, maar een absolute vereiste.
En als zo'n game er nou niet is? Ha. Dan bedenk ik hem zelf wel!

Gerhard Gun

In Tactical Terrorism trek je nu eens niet de uitgewoonde legerkisten van stoere soldaat Sebastiaan of moedige marinier Marnix aan. Nee, je bent een klootzak. Een - de naam van het spel hint er al een kléééin beetje naar - terrorist! Zo eentje waar Bruce Willis het vaak mee aan de stok had begin jaren '90, met een harde, snerpende Oostblok-stem. Een balaclava op zijn knar. En natuurlijk een eeuwig brandende sigaret in z'n bek. Bij deze noem ik hem Gerhard Gun.
Gerhardje heeft issues met de wereld. Hij vind dat overheden en bedrijven teveel macht hebben, hijzelf te weinig en dus, kortom: dat het systeem zuigt. Om de zaken meer naar zijn hand te zetten - en stiekem ook een beetje om z'n eigen ego te strelen - sluit hij zich aan bij de Terror Gang; een gevreesde, goedgetrainde terroristeneenheid die hard aan de weg timmert en regelmatig het achtuurjournaal haalt. Had ik al gezegd dat Gerhard best wel ijdel is?
Anyway, dankzij zijn tomeloze inzet en charisma werkt onze antiheld zich al snel op tot één van de leidinggevende figuren binnen de organisatie. En mag hij vanaf dan zelf z'n opdrachten bepalen, alsook de aanpak. Het moment dat Tactical Terrorism begint.



Non-scripted

De eerste missies in de game zijn nog relatief simpel. Gijzel een Amerikaanse ambassade in een onstabiel Afrikaans land, kaap een goederentrein vol verrijkt uranium in Noord-Korea: dat soort werk. Telkens kun je kiezen uit twee opties, zodat je echt het idee hebt dat je één van de kopstukken binnen de Terror Gang bent. Bijkomend voordeel is dat het met de replay value ook wel snor zit.
Dat is eigenlijk sowieso het geval, dankzij wellicht de belangrijkste USP van Tactical Terrorism: alles is compleet non-scripted! Dus stel, je besluit om - in één van de latere missies - het hoofdkantoor van Shell op te blazen onder de vlag van Greenpeace. Gewoon, om internationale chaos te creëren. Dan krijg je een afgesloten level met daarin de nodige tools tot je beschikking. Een soort mini-sandboxje dus, à la Hitman. Uhm, Blood Money en de eerdere delen dan, hé. Niet die claustrofobische bullshit van Absolution.
Een belangrijke rol is hierbij weggelegd voor NPC's. Omdat het spel immers non-scripted is, moet je elke keer opnieuw uit je doppen kijken. Is die dude die daar op de hoek van de straat uit z'n neus staat te vreten een agent? Hoe zit het ditmaal met de verschillende ingangen en uitvalswegen? En maak ik er een killing spree van, of probeer ik deze keer het hele "BOEM" gebouw op te blazen?
Deze 'planningsfase' vindt plaats in een Payday 2-achtige Casing-mode, waarin jij en je terroristenmakkers nog niet ontdekt kunnen worden omdat je je balaclava niet op hebt.

> Welke aanpak je ook kiest, voorop staat dat Tactical Terrorism hardcore is.



RRORISM



Fokking hardcore

Eenmaal een plan getrokken, kan de actie daadwerkelijk beginnen. En, afhankelijk van het soort missie en de manier die je hebt uitgedokterd, doe je dit bepakt en bezakt met pistolen, pantsers en bazooka's of juist wat subtieler gereedschap als Semtex en valse paspoorten.

Welke aanpak je ook kiest, voorop staat dat Tactical Terrorism hardcore is. En met hardcore bedoel ik ook echt old-skool, Dark Souls-esque fokking hardcore. Als in: bijna 100 procent zeker opnieuw beginnen (dus ook weer het hele casing gedeelte) wanneer je gespot wordt HARDCORE. En uiteraard one-shot-kills. Tenzij je in je arm, been of pens geraakt wordt, al mag je dan alsnog bidden dat je niet doodbloed voordat een teammaat je wond verzorgd.

Het spel houdt minutieus bij hoe efficiënt je bent. Vanzelfsprekend zijn hier fraaie beloningen aan gekoppeld, zoals betere wapens, nieuwe outfits en achievements/leaderboards ('Become number one on America's Most Wanted list'). Uiteindelijk is het echter de thrill van een perfect geplande en uitgevoerde terroristische daad die de meeste voldoening biedt. Helemaal omdat je na elk level een dynamische CNN-newsflash krijgt waarin je acties nog eens uitgebreid de revue passeren. Een popcornmomentje. Helemaal wanneer je zojuist de Eiffeltoren van de aardbodem hebt geveegd.

IDEETJES VOOR AANSLAGEN

Naast de in het hoofdverhaal genoemde voorbeelden, heb ik nog veel meer ideeën voor potentiële aanslagen. Van DLC is Tactical Terrorism dus ook alvast verzekerd. Een kleine selectie:

- **Vliegtuigkaping - Door 9/11 geïnspireerde vliegtuigkaping, die al dan niet eindigt met een crash in een Amerikaanse, Aziatische of Europese hoofdstad.**
- **Iets met een atoombom - Dat werkt in films altijd prima.**
- **Een reeks explosies in Berlijn - Vanzelfsprekend onder de Griekse vlag, is een dergelijke terreurdaad in het huidige monetaire landschap *kuch* 'right on the money'.**



- **Gijzeling van Microsofts/Sony's hoofdkwartier - Over consolewars gesproken...**
- **Aanslag op de Deltawerken - Nederland heeft - gelukkig - geen grote terreurhistorie, maar met een aanslag op de Deltawerken zijn we in één klap niet meer nat achter de oren.**

Moraalridders

Ja, Tactical Terrorism zal de nodige ophef teweeg brengen. Kamervragen lijken zeker. Naast de controversiële content, kent het spel namelijk ook überrealistische ragdoll physics en lichaamsverscheurende gore, zodat armen, benen en zelfs hoofden in het rond vliegen. Hoe bloederiger je aanslag, hoe beter!

Toch moeten de moraalridders niet zeuren. Want juist door op de donkere gevoelens die in ieder mens huizen een taboe te plaatsen, werk je onbegrip in de hand. Een gefrustreerde samenleving vol vooroordelen en isolatie. En uiteindelijk misschien zelfs escalatie.

Tactical Terrorism biedt iedereen de kans het innerlijke monster in zichzelf los te laten. Met een knipoog natuurlijk, gepersonifieerd door Gerhard Gun die het in zich heeft om een nieuwe actie-antiheld te worden. De man heeft per slot van rekening de looks van Dolph Lundgren, de tongue-in-cheek appeal van Sylvester Stallone en de ongrijpbare X-factor van Arnold Schwarzenegger. Maar dan wel met die extra, duistere kant.

Dus, Activision, EA of Ubisoft: mochten jullie brood zien in Tactical Terrorism, dan weten jullie me te vinden. En zo niet, dan weet Gerhard misschien júllie wel te vinden... Moehahaha!


DEVIL'S TH
REVIEWS
Wii U
REVIEW



IRD



Een kale, rijkelijk getatoeëerde huurling die hakkend met zwaarden en schietend met raketten een bloederige strijd levert... onze kale, iets minder rijkelijk getatoeëerde huurling Jurjen had er wel zin in. Maar dan blijken er toch wat dingen tegen te vallen.

WEET JE WEL HOE GEVAARLIJK DAT IS JOH? BEETJE MET DIE LASEROGEN IN MIJN OGEN TE SCHIJNEN

Veel ouders zien Nintendo-systemen als kindvriendelijk. Een veilig, ondiep speelvijvertje voor hun kroost. Niet zo gek, gezien de uitstraling van dingen als Pokémon, Kirby en Yoshi's Woolly World.
Toch verschijnen er af en toen wat vreemde, bloeddorstige eenden in de verder zo vreedzame bijt. Van die hardcore exclusives die met hun bloederige moordpartijen nogal schreeuwerig vloeken met de beeldbepalende fluffy helden en wollen werelden op de Nintendo-systemen.
Zo had je op de N64 natuurlijk GoldenEye, verscheen No More Heroes exclusief op de Wii, en hebben we op de Wii U inmiddels het obscure ZombiU en fabuleuze Bayonetta 2 mogen ontvangen. En daar komen de bloederige moordpartijen van het Wii U-exclusieve Devil's Third dan nog eens bij.

"Devil's Third is de slechtste game die Nintendo sinds Cruis'n USA heeft uitgegeven."



Handige hoofdpersoon

Om maar eens hakkend met bijlen en schietend met raketten in huis te vallen: Devil's Third levert niet de kwaliteit van GoldenEye, noch de originaliteit van No More Heroes, noch het interessante GamePad-gebruik van ZombiU, noch de visuele overweldiging van Bayonetta 2. Bij lange na niet. Wat deze hardcore exclusive dan wel levert? Nou, onder andere een handige hoofdpersoon die net zo makkelijk moordt met ninjazwaarden, bijlen en sloophamers als met machinegeweren en raketwerpers.
Ivan is een voormalige terrorist, gespierd, kaal, zit onder de tattoo's en spreekt met een Russisch accent. Je bestuurt hem in third-person, zodat je de hele tijd kunt zien dat Ivan niet van bovenkleding houdt, ook niet in besneeuwde levels.
Als je op de R-trigger drukt om je vuurwapen te richten, verspringt de camera en verandert de game van een hack-and-slasher in een soort FPS, het voornaamste foefje waarmee Devil's Third zich een beetje van andere actiespellen onderscheidt. Of eigenlijk het enige.



weetje • weetje

Op de E3 van 2014 maakte Nintendo bekend dat Devil's Third exclusief voor de Wii U zou verschijnen. Op de E3 van 2015 werd de game door Nintendo doodgezwegen. Alsof ze er spijt van hadden.

Slechtste game

Devil's Third is de nieuwe game van Tomonobu Itagaki, de gekke Japanner die je wellicht kent van zijn uitspraak dat hij concurrent Namco met de kracht van 100 nucleaire raketten wilde treffen, danwel zijn geesteskinderen Dead or Alive en Ninja Gaiden. Dat was allemaal nog in de tijd dat hij Team Ninja leidde.
In 2008 verliet Itagaki zijn Team Ninja met slaande deuren om in 2009 te beginnen met een nieuwe studio, Valhalla Games. Devil's Third is de eerste game van die studio, en zou oorspronkelijk door THQ worden uitgebracht voor de PS3 en Xbox 360.
Ondertussen zijn we zes jaar en drie game engines verder, en verschijnt de game, inmiddels gedragen door de Unreal 3 engine, voor de Wii U. Met Nintendo als uitge- »

ver, althans in Europa. Dat laatste feit is eigenlijk nog het schokkendste.
Devil's Third is de slechtste game die Nintendo sinds Cruis'n USA heeft uitgegeven. En het is ook niet echt een opsteker voor Itagaki's reputatie. De man die ons met Ninja Gaiden ooit een fraai ogend, stijlvol, elegant en bijzonder uitdagend actiespel bracht, levert met Devil's Third ook een actiespel, maar dan van het nogal lelijke, achterhaalde en B-filmachtige soort. Los van het wennen aan de rommelig voelende controls, is van uitdaging trouwens ook nauwelijks sprake.



Oliedom

Devil's Third biedt standaard een auto-aim en auto-cover (deze kun je overigens wel uitschakelen), stuurt je constant de goeie kant op door lineaire levels en savet om elke hoek, zodat je na sterven nooit ver wordt teruggezet.
Niet dat je snel zult sterven trouwens. Je vijanden gedragen zich zeer voorspelbaar of eigenlijk gewoon oliedom. Ze



rennen recht in je vuur, blijven staan terwijl ze schotwonden oplopen en zijn dan zelfs met een granaat voor hun voeten niet in beweging te krijgen. Wordt je toch een paar keer geraakt, dan kun je simpelweg even schuilen om heel snel je gezondheid weer terug te krijgen, wat zelfs werkt in de zogenaamde hardcore mode.
Tel daarbij de gedateerd ogende graphics, clichés als rode tonnen die exploderen, glitches als zwevende wapens en benen door muren, en een onstabiele framerate, en het totaalbeeld van de B-game is compleet. Een bloederige B-game, dat wel. En eentje waar ook zeker nog wel wat lol aan valt te beleven.

Lichte voldoening

De mix van swordplay en gunplay is eerder gedaan, maar levert in Devil's Third best leuke momenten op. Bijvoorbeeld als je wat handigheid krijgt in de triple-actie van sprinten, sliden, en al slidend schieten (al is dit nageaapt van Vanquish, en werkt het minder lekker). Of wanneer je je vermogen om op muren te kunnen klauteren gebruikt om leuke schietplekjes te vinden. Dat wisselen tussen schieten en hakken vond ik na gewenning (o.a. aan de kutcamera) trouwens ook best leuk.
De meeste vijanden schakelde ik op afstand met vuurwapens uit, maar als soldaten, ninja's en mutanten plots vlak voor m'n neus verschenen, vond ik het toch handiger die met hamers en zwaarden te lijf te gaan.
Feitelijk is het dan een kwestie van rollend ontwijken en domweg knoppenrammen tot de automatische finisher volgt, maar als die finisher inhoudt dat zo'n vijand in tweeën wordt gesplitst of met zijn hoofd tegen een omgevingsobject wordt gebeukt, dan spreek ik toch van lichte voldoening.
Die voelde ik ook wel tijdens de kortstondige gameplayvariaties waarin ik met een jeep van een berg en over een instortende brug reed, vanuit de achterkant van een vliegtuig met raketten op helikopters schoot en met mijn kale hoofd tussen de dijen van een halfnaakte eindbazin werd geklemd. Ook al bleek dat laatste de inleiding van háár onherroepelijke finisher te zijn.

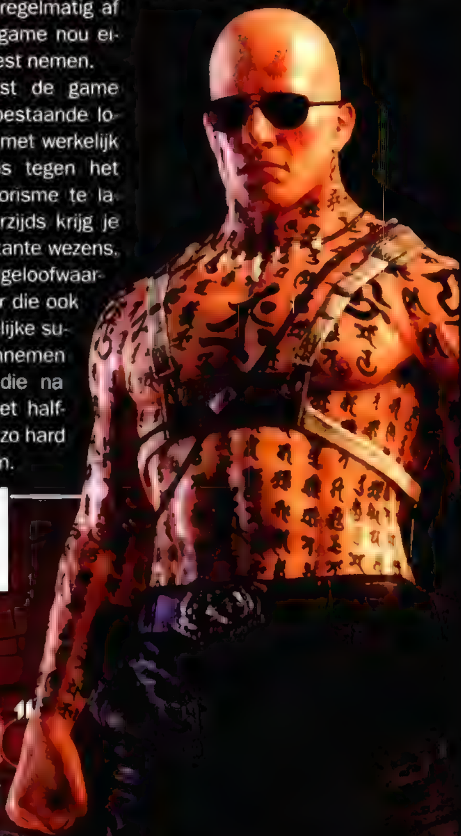
Kinderachtige onzin

Tijdens het spelen van Devil's Third vroeg ik me regelmatig af in hoeverre ik de game nou eigenlijk serieus moest nemen. Enerzijds verplaatst de game je naar werkelijk bestaande locaties om je daar met werkelijk bestaande wapens tegen het internationale terrorisme te laten strijden. Anderzijds krijg je te maken met mutante wezens, een compleet ongeloofwaardige hoofdrolspeler die ook nog eens een tijdelijke supervorm kan aannemen en eindbazinnen die na dertig kogels in het half-naakte lijf nog net zo hard in je richting rennen.
Als ik de game in een paar woorden zou moeten beschrijven, zou ik tot iets komen als 'een hoop kinderachtige onzin'. En dan bedoel ik niet kindvriendelijk als Pokémon, Kirby en Yoshi's Woolly World, maar wérkelijk kinderachtig.
Kijk bijvoorbeeld eens naar het feit dat hoofdpersonage Ivan als 'idle animation' een sigaret opsteekt of een slok sake uit zijn zakfles neemt, waarschijnlijk om hem cool en nonchalant te laten lijken. Hihi. Stiekem toch ook wel weer grappig.

EN DE MULTIPLAYER DAN?

Ja, fuck, die was voor deze review dus nog niet beschikbaar, die multiplayer. En die belooft best, eh, apart te worden, met z'n honderden aanpasbare personages, custom made levels, gestoorde mix van hak- en vuurwapens, tanks, kippen, fruit en vliegtuigen. Weet je wat, als de multiplayer nou bijzonder tof blijkt te zijn, dan kom ik er in de volgende PU nog wel even op terug. Maar verwacht ook hier niet te veel van.

Eerlijk gezegd ben ik de complete debiele actieheld Ivan spelenderwijs wel een beetje gaan waarderen.
En ach, laat ik het ook maar bekennen: ik heb me met al deze kinderachtige onzin eigenlijk prima vermaakt.







weetje • weetje

Op moment van schrijven is nog niet duidelijk of Nintendo Devil's Third in de VS gaat uitgeven. Het zou kunnen dat Nintendo daar van af ziet, net als Disaster: Day of Crisis ooit wél in Europa maar niet in de VS door Nintendo werd uitgegeven.

SCORE 62

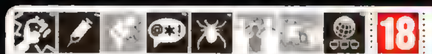
Eigenlijk zou dit een dikke onvoldoende moeten zijn, als je ziet wat een middelmatig, achterhaald en lelijk actiespel Itagaki in dik vijf jaar ontwikkeltijd heeft gemaakt. Aan de andere kant: ik kan niet ontkennen dat ik hier lol aan heb beleefd.

JURJEN



Na zo'n 9 uur is de aftiteling bereikt, en kun je verder met de multiplayer en wat extra uitdagingen.

9+ UREN



BASICS
HACK-AND-SLASH / SHOOTER
VALHALLA GAME STUDIOS / NINTENDO
1 - 16 SPELERS
28-08-15

KING'S QUEST

A KNIGHT TO REMEMBER



Er wordt tegenwoordig nogal wat gereboot. De reboot waar Jan misschien wel het meest naar uitkeek was die van zijn jeugdliefde King's Quest. En nu is het eerste hoofdstuk van die reboot gearriveerd. Is A Knight to Remember een koninklijk weerzien of spelen we hier om des keizers baard?

REVIEW | PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE | PC

Twee dagen voordat de E3 2015 losbarstte, gingen Tjeerd en ik op bezoek bij The Odd Gentlemen, de ontwikkelaar achter de reimagination van King's Quest.
De 'studio' bevond zich weliswaar in een fancy schmancy gebouw in down-town Los Angeles, maar bleek niet veel groter dan een bezemkast. Oké, dat is lichtelijk overdreven, maar veel meer dan de helft van onze redactieruimte kan het niet geweest zijn.
Er werd wel optimaal gebruikt gemaakt van de vierkante meters. Zo werden bijna alle muren gebruikt om aantekeningen op te kalken, artwork op te hangen of complete schetsen op te tekenen. Het was een fraai gezicht.

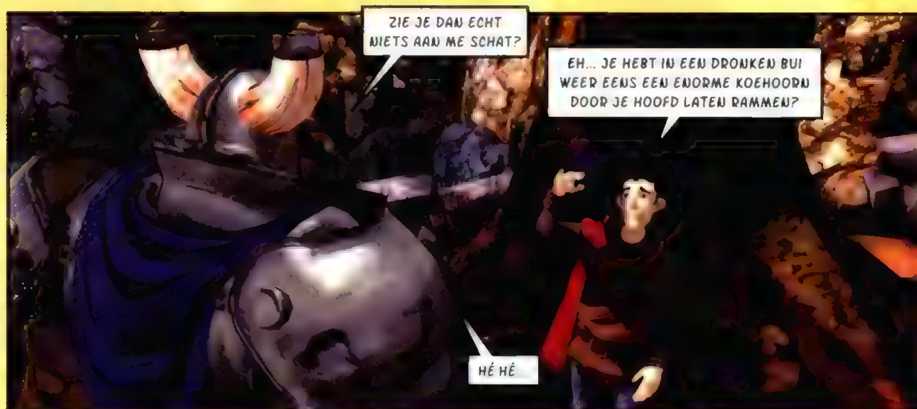
Geen Telltale

Iedereen die wel eens een gamestudio heeft bezocht, kent die muren met artwork, maar nooit kwamen de uiteindelijke graphics zo dicht in de buurt van dat artwork als bij King's Quest. Alles wat je ziet in (dit eerste hoofdstuk van) deze reimagination is met de hand getekend. Het levert een unieke artstyle op die in de verte doet denken aan Dragon's Lair uit 1983, maar dan met dikkere lijntjes en iets rafeliger.
Het is een kleurrijke, sfeervolle en avontuurlijke stijl die past bij het onterecht ten grave gedragen adventure-genre. Ook vergelijkingen met de Telltale-games dringen zich op, maar ik wil hier met kracht benadrukken dat die toch heel anders zijn en werken.
A Knight to Remember mag dan geen point-and-click-besturing kennen, de gameplay leunt wel degelijk zeer op dat genre van weleer. Puzzels, komische conversaties, voorwerpen verzamelen en in je rugzakje stoppen, voorwerpen combineren... het is er allemaal. Tegelijkertijd zijn er geinige quick time events en lichte actie-elementjes die het spel een modern gevoel geven. Dit Eerste deel duurt trouwens ook een stuk langer dan een gemiddelde episode van een Telltale-serie.



weetje • weetje

Als King's Quest een succes wordt, mogen de makers misschien ook aan de slag met reboots van andere Sierra adventures. Space Quest, pretty please?



> **"Het voelde af en toe alsof ik een gameversie van Monty Python and the Holy Grail aan het spelen was."**

Komische kluns

De King's Quest-serie gaat al een tijdje mee. Het eerste deel Quest for the Crown, stamt uit 1983, terwijl de laatste, nummertje acht, in 1998 verscheen. Je hoeft gelukkig geen kennis van die games te hebben om dit nieuwe spel te kunnen waarderen, al worden oude fans wel degelijk getrakteerd op verwijzingen naar eerdere delen. De geschiedenis van de serie gaf de makers ook de mogelijkheid een unieke structuur aan te brengen.
King Graham is bij aanvang van de game een oude man die zijn levensverhaal aan zijn kleindochter Gwendolyn vertelt. Daarbij komen de belangrijkste, meest memorabele avonturen uit de serie aan bod. Chapter 1 vertelt over de jonge Graham die graag zelf koning wil worden en zijn heldhaftigheid wil bewijzen. In werkelijkheid is Graham een beetje een komische kluns, maar de oude Graham buigt al vertellende het verhaal een beetje in zijn eigen voordeel. Ook maakt hij aan de lopende band van die slechte woordgrappen waar onze eigen Tjeerd nog een puntje aan kan zuigen.
Het loont om bepaalde acties twee, drie of zelfs vier keer te doen, want grote kans dat je daarbij getrakteerd wordt op nieuw, grappig commentaar. Zowel van de personages waar je op dat moment interactie mee hebt, als van de verteller Graham.
Wanneer je bijvoorbeeld een paar keer op een bed midden in een grot vol bedden en matrassen klikt, blijft Graham volhouden 'dat hij geen tijd had om tijdens dit avontuur een uiltje te knappen'. Blijf je echter volhar-



Ook in de Middeleeuwen was niet iedereen even eerlijk op Tinder.

HET IS DOC

Als je denkt 'wat komt die vertelstem van King Graham me toch bekend voor', dan kan dat kloppen! De koning wordt namelijk briljant vertolkt door Christopher Lloyd (Doc uit Back To The Future).



dend op het bed klikken, dan zal hij, zuchtend en licht tegensputterend vervolgen met 'oké, ik vond toch nog even tijd om uit te rusten'. Dit is overigens niet enkel grappig bedoeld, het is ook een hint voor een oplossing van een puzzel die vrij snel op deze scene volgt.



Wat voor Koning ben jij?

A Knight to Remember begint zeer laagdrempelig, het wordt pas een beetje uitdagend wanneer je met een vlot wordt meegevoerd door een woest kolkende rivier en op het juiste moment met pijl en boog dient te schieten. Een vleugje actie dus.

weetje • weetje

De oorspronkelijke KQ-bedenkers Ken en Roberta Williams hebben hun goedkeuring gegeven aan de reboot. De ontmoeting met het duo was volgens Creative Director Matt Korba 'een magische ervaring'.

Daarna gaat de puzzel-uitdaging flink omhoog en zijn de oplossingen niet altijd even voor de hand liggend... precies wat je van het genre mag verwachten. Het eerste deel van Chapter I is nog lineair, maar daarna opent het spel zich, vrij letterlijk. Je kunt verschillende kanten op om nieuwe puzzels en gebeurtenissen op je pad vinden.
Soms zijn er subtiele verschillen in hoe je een puzzel oplost of hoe je een gesprek of confrontatie tot een goed einde weet te brengen. Er zijn zelfs heuse 'branching' verhaalmomenten, waarbij je keuzes kunt maken die impact hebben op het verdere verhaalverloop. Dit bepaalt uiteindelijk hoe Gwendolyn jou als koning ziet. Bijvoorbeeld dapper, meelevend of wijs. Er is overigens nooit een 'verkeerde' keuze.

Monty Python?

De originele King's Quest-games waren in het begin behoorlijk serieus. In de latere delen werd de serie wat luchtiger en grappiger.
A Knight to Remember heeft echter duidelijk de lolbroek aangetrokken. Zo wordt er niet alleen de draak gestoken met de King's Quest-serie zelf, ook middeleeuwse fantasy als zodanig wordt bij vlagen kolderiek tot leven gebracht. Het voelde af en toe alsof ik een gameversie van Monty Python and the Holy Grail aan het spelen was.
Met name de scene waarin verschillende ridders een rivier moeten oversteken om bij een kasteel te komen voor een toernooi, is ronduit kolderiek. Denk aan glibberige boomstammen, lastige ridders die je er niet langs willen laten en boosaardige bijen, en je hebt een idee wat voor slapstick je te wachten staat. Het moge duidelijk zijn: ik genoot.


Tuurlijk, als Marvel van Mierenman een succes kan maken, dan zou Herfstbladman ook aan kunnen slaan.

Minder

Iets minder genieten vond ik de kleine technische beperkingen van het spel. De laadtijden zijn soms nét iets te lang en het is ook wel irritant dat je gesprekken niet kunt skippen. Tegelijkertijd is het verhaal zeer goed geschreven en doet de hele voice-cast uitstekend zijn werk. Gedwongen of niet, het is geen straf om naar de verhalen in deze game te luisteren.
Een groter minpunt is de springerige moeilijkheidsgraad. Zoals gezegd, de game is behoorlijk toegankelijk, maar gaat al snel tien tandjes omhoog qua uitdaging. Alsof de makers dachten, o jee, dit gaat wel heel makkelijk allemaal, laten we even wat hoge drempels plaatsen.
Voor de rest heb ik weinig reden tot klagen, en dat is een aangename verrassing.

HOE KOOP JE DIT?

Je kunt nu Chapter I downloaden, of je koopt meteen de Season Pass. Dan heb je automatisch recht op de andere 4 Chapters plus de aanvullende Epilogue. Als je alle Chapters per stuk hebt binnen gehengeld, krijg je natuurlijk ook die extra epiloog. Meer info: www.sierra.com/kingsquest

Dikke knipoog

Voor iemand die alle King's Quest adventures heeft gespeeld (en trouwens ook alle delen van Police Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry en Quest for Glory), was ik aanvankelijk sceptisch.
De Sierra adventures hadden hun plaats in een bepaalde tijd. Puur en alleen om nostalgische redenen een serie opnieuw tot leven wekken, leek me een slecht motief.
Maar The Odd Gentlemen is erin geslaagd om een familievriendelijke game af te leveren die zowel fans van weleer als nieuwkomers zal kunnen behagen. De Call of Duty- en Destiny-junkies zullen hier weinig mee hebben, maar liefhebbers van avontuurlijke sprookjes met een dikke knipoog zitten met King's Quest op de eerste rij.



SCORE 84

De Koning is dood, Lang leve de Koning! King's Quest: A Knight To Remember is grappig, hartverwarmend, nostalgisch, en vooral erg goed geschreven. Chapter Two kan niet snel genoeg komen.

JAN



Begin op zaterdagmiddag met gniffelen, en zaterdagavond zal je smachten naar Chapter 2.

5 UREN



BASICS
ADVENTURE
THE ODD GENTLEMEN / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

RARE REPLAY



GOLD AWARD

Volgens Graddus is Valve's Orange Box nog altijd de beste gamebundel ooit. Als er evenwel één titel is die daar overheen kan gaan, is het Rare Replay. Want dertig opgepoetste klassiekers van de legendarische Britse studio? Pfff, Rare jongen die dat kan weerstaan...

Ja, de games van Rare zijn mijn jeugd. En ja, dat zorgt voor heerlijke, nostalgische gevoelens. Maar daarin schuilt ook direct het gevaar.

Neem Sarah: een vakantieliefde en in mijn gedachten één van de mooiste vrouwen op aarde. Echter, toen ik haar - jaren later en na twee maanden zonder uhm, jeweetwel - wilde toevoegen op Facebook, schrok ik me rot. Damn, wat was Sarah ineens dik. Rimpelig. En had ze die scheve neus altijd al gehad? Hetzelfde geldt soms voor games. In je herinnering is het geweldig, alleen wanneer je het spel weer onder de knoppen hebt, besef je je ineens dat vroeger heus niet alles beter was. Hoe zou dat zitten met Rare Replay, de ouevrecompilatie van het Britse softwarehuis dat eind jaren negentig het knapste meisje van de klas was? Aan de hand van een aantal mijlpalen maken jonge en oude Graddus een tripje down memory lane...

JETPAC



1983. Mijn geboortejaar! En tevens dat van Rare, dat - toen nog als Ultimate Play the Game - met platformshooter Jetpac het videogametoneel betrad. Ik ontdekte Jetpac overigens pas vijftien jaar later, in Donkey Kong 64: zonder meer het moeilijkste onderdeel van die game!



Laat ik eerlijk zijn. Rare's vroege pixelspellen (Atic Atac, Sabre Wulf, Underwurlde) zijn niet het beste onderdeel van deze bundel. Sure, leuk vanuit geschiedkundig oogpunt, maar vooral om *bliep-bliep* even vijf minuutjes te checken. Tenzij je Nino heet, natuurlijk...

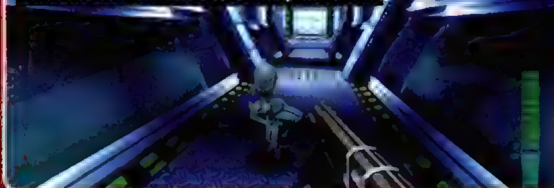
BATTLETOADS



Vanaf de release van R.C. Pro-Am pullde Rare een 'Rockstar'tje', door louter nog te investeren in kwaliteit in plaats van kwantiteit. Eén van de eerste projecten die uit die filosofie voortvloeiden, was de belachelijk lastige beat 'em up Battletoads. Jonge Graddus heeft er nog steeds nachtmerries van.



Voor de puristen zullen de lelijke conversiebalken aan de uiteinden van het scherm, alsook de terugspoelfunctie, aanvoelen als vloeken in de kerk. Maar mij maakt het niet zoveel uit; Battletoads blijft gewoon überbruut. En ik kom eindelijk voorbij level 1!



Perfect Dark. Uit de tijd dat mensen nog schaamhaar hadden en aliens op Ed leken.



weetje • weetje

Na een korte check op Marktplaats kwam ik tot een schokkende conclusie: wanneer je alle games uit Rare Replay los zou kopen, ben je sowieso meer dan 500 euro kwijt! Grootste waarde-opdrijvers zijn Battletoads, Banjo-Tooie en Conker's Bad Fur Day (een losse cassette alleen al kost circa 100 euro). En dan te bedenken dat de adviesprijs van Rare Replay nog geen drie tientjes bedraagt...

BANJO-KAZOOIE



Potverdomme, wat werd ik als 15-jarige N64-bezitter in 1998 verwend. Niet alleen met Nintendo-exclusives als F-Zero X en Zelda, maar ook door Rare, met Blast Corps en – yes! – Banjo-Kazooie. Een betere platformgame dan Super Mario 64? Poeh...



Ik pink een traantje weg. Het weerzien met de beer en de vogel maakt me melancholisch. Net als de muziek van Mumbo's Mountain *snif*, Clanker in z'n Cavern *snotter* en *snik* Click Clock Wood, dat met zijn vierseizoenen-thema de nostalgische symboliek nog wel het fraaist verbeeld. Rare in topvorm!

- 1983 - Jetpac ★★★☆☆
- 1983 - Atic Atac ★★☆☆☆
- 1983 - Lunar Jetman ★★☆☆☆
- 1984 - Sabre Wulf ★☆☆☆☆
- 1984 - Underwurlde ★☆☆☆☆
- 1984 - Knight Lore ★★★☆☆
- 1985 - Gunfright ★★★☆☆
- 1986 - Slalom ★★★☆☆
- 1987 - R.C. Pro-Am ★★★★☆
- 1989 - Cobra Triangle ★★★☆☆
- 1990 - Snake Rattle 'n' Roll ★★☆☆☆
- 1990 - Digger T. Rock: Legend of the Lost City ★★★★☆
- 1990 - Solar Jetman: Hunt for the Golden Warpship ★★★☆☆
- 1991 - Battletoads ★★★★★
- 1992 - R.C. Pro-Am II ★★★★☆
- 1994 - Battletoads Arcade ★★★★★
- 1996 - Killer Instinct Gold ★★★☆☆
- 1997 - Blast Corps ★★★★★
- 1998 - Banjo-Kazooie ★★★★★
- 1999 - Jet Force Gemini ★★★★
- 2000 - Perfect Dark ★★★★★
- 2000 - Banjo-Tooie ★★★★☆
- 2001 - Conker's Bad Fur Day ★★★★★
- 2003 - Grabbed by the Ghoulies ★★☆☆☆
- 2005 - Perfect Dark Zero ★★★☆☆
- 2005 - Kameo: Elements of Power ★★★☆☆
- 2006 - Viva Piñata ★★★★☆
- 2006 - Jetpac Refuelled ★★★★☆
- 2008 - Viva Piñata: Trouble in Paradise ★★★★☆
- 2008 - Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts ★★★☆☆

JET FORCE GEMINI



Eén van de grootste kwaliteiten van Rare was dat ze altijd de juiste game op het juiste moment uitbrachten. Dus, toen iedereen na Ocarina of Time meer adventurevoldoening eiste, kwam Rare gewoon met de (helaas ondergewaardeerde) space opera Jet Force Gemini op de proppen!



Zo hé, is deze game groot. Té groot, misschien wel, met af en toe een verlies in focus tot gevolg. Een euvel waar ook Rare's latere platformadventures als Donkey Kong 64 en Banjo-Tooie last van hadden. Ga er evengoed écht voor zitten, en het is ouderwets genieten.



Er zitten ook wel een paar Rare games tussen, hoor.



Hoe langer we naar dit plaatje kijken, hoe meer zin we krijgen naast onze Furby in een Aussie met een glaasje Punica bij de hand en MC Hammer op de achtergrond door Tatjana-kalenders te bladeren. En dan keihard die Furby in zijn bek blaffen.

PERFECT DARK



Maanden, nee, járen keek ik uit naar Perfect Dark. Sinds de release van GoldenEye, om precies te zijn. De PU besteedde jammer genoeg weinig aandacht aan de shooter, maar m'n andere lijfblad N64 Magazine des te meer. Toen Perfect Dark dan eindelijk verscheen, was ik er maanden, nee, járen zoet mee.



Ook anno 2015 blijkt Perfect Dark nog perfect speelbaar. Beter dan veel moderne shooters zelfs, dankzij de afwisselende missiestructuur, het gevarieerde wapentuig (de Farsight!) en natuurlijk de four player deathmatch.

GRABBED BY THE GHOULIES



Rare's debuut onder de vleugels van Microsoft was helaas óók het moment dat er haarscheurtjes in de reputatie van de studio zichtbaar werden. Tuurlijk, Grabbed by the Ghoulies is best een grappig gamepie, maar met een track-record als die van Rare was 'briljant' de meetlat.



Hmmm, de levels voelen kaal en grijzig. De controls stroef. En wat is hoofdpersoon Cooper Chance toch een enorme natte wind. Is Grabbed by the Ghoulies serieus afkomstig van de mensen die ons twee jaar eerder nog Conker's Bad Fur Day schonken? Nee, deze shit laat ik wederom aan me voorbij gaan.

"Ik pink een traantje weg. Het weerzien met de beer en de vogel maakt me melancholisch."

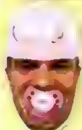




weetje • weetje

Behalve de dertig games, bevat Rare Replay nog bakken andere fan-service. Wat dacht je bijvoorbeeld van een documentaire over de fenomenale muziek van David Wise? Artwork en 'behind the scenes'-filmpjes? Of de coole Snapshots-feature, een soort challenge-mode waarmee je veel van de games plots op een heel andere manier ervaart?

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS



Ik weet het nog als de dag van gisteren. De blijdschap die door mijn aderen gierde toen Rare tijdens X006 de terugkeer van Banjo-Kazooie aankondigde. Dat Nuts & Bolts - net als Rare's eerdere Xbox 360-titels Perfect Dark Zero, Kameo en Viva Piñata - toch tegenviel, had ik stiekem al een beetje ingecalculeerd.



Nuts & Bolts is in feite nog steeds de laatste volwaardige Rare-game. En ach, het spel is eigenlijk zo slecht nog niet. Het bouwen van voertuigen soms zelfs alleraardigst. Desalniettemin hoop ik dat Rare op een of andere manier weer die oude magie terugvindt. Ergens rond 2047 moet Rare Replay 2 immers wel bestaansrecht hebben...

SCORE 90

Kan Rare Replay zich meten met The Master Chief Collection en Orange Box? Ha, moeiteloos. Dit is een mega-uitgebreide, knap geconstrueerde en bovenal tijdloze ode aan één van de invloedrijkste ontwikkelaars ooit. En dat voor nog geen dertig euro! Jammer alleen dat Donkey Kong Country en GoldenEye wegens copyrightredenen ontbreken.

GRADDUS



Tegen de tijd dat je klaar bent met deze overvolle compilatie, is Rare hopelijk weer een topontwikkelaar!

250+ UREN



BASICS

GAMECOMPILATIE
RARE / MICROSOFT STUDIOS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

FALLOUT SHELTER



GRATIS

'Je moet een gegeven paard niet in de bek kijken' is een stoffig gezegde uit vervlogen tijden, toen het blijkbaar normaal was iemand een heel fucking paard als cadeau te geven. Wouter legt aan de hand van Fallout Shelter uit dat je soms best ondankbaar mag zijn.

Prijs
€ 0,00

Ik zal je eens iets vertellen wat je misschien nog niet wist omdat je (nog) niet cynisch genoeg bent, maar iemand iets geven is bijna nooit een volledig onbaatzuchtige daad. De een doet het om zichzelf beter te voelen, de ander om later iets terug te krijgen van de 'begunstigde' en dan zijn er nog de mensen die het geschenk gewoon zelf niet meer willen hebben. Natuurlijk zijn er uitzonderingen, zoals Jezus die z'n leven geeft voor de sake of humanity of Batman die elke nacht de straat op gaat om de inwoners van Gotham City veilig te houden. Maar zelfs Jezus deed het om een wit voetje te halen bij z'n pa en Batman is nog altijd bezig om de dood van z'n ouders te verwerken. En zij zijn ongeveer de meest altruïstische mensen in de geschiedenis, al dan niet fictief. Kun je nagaan.

Lekkere Vault Boys

Bethesda geeft dus niet zomaar een Fallout game weg, nee, dat is een gecalculeerde zet die ervoor zal zorgen dat de franchise 'top of mind' blijft totdat de marketingmachine zo rond, nou ja, NU ongeveer, echt in gang gezet wordt. Maar hey, dat is geen reden om niet blij te worden van Fallout Shelter, want ondertussen kan je wel gewoon een spel met de Fallout-naam spelen, die propvol zit met Vault Boy-achtige poppetjes en andere herkenbare elementen.

De eerste paar uur zal je ook echt wel genieten van Fallout Shelter, vooral omdat het écht, ECHT gratis is, in zo'n mate dat je het zelfs offline kan spelen. Dat klinkt als een onlogische opmerking, maar de meeste Freemium games zijn online-only omdat er te allen tijde aankopen gemaakt moeten kunnen worden. Jazeker! Vies, hè? Fallout Shelter is eigenlijk in alle opzichten een Freemium-game (je moet wachten totdat je mannetjes levellen, er resources gegenereerd worden, etc.), maar het enige waar je daadwerkelijk voor kunt betalen, dat zijn extraatjes in de vorm van wapens en outfits. Dit is een gratis game waarbij je niet hardhandig bij de tepels gegrepen wordt in de hoop op melk... eh, cash.

"Bethesda geeft dus niet zomaar een Fallout game weg, nee, dat is een gecalculeerde zet."





Keep it sweet

Het Fallout-sausje en het feit dat het een van de eerlijkste gratis games ooit is, zijn niet de enige redenen waarom Fallout Shelter een prima productje is. Het managen van een Vault, wat vooral neerkomt op een SimCity-achtige balanceer-act om je Vault Boys en Girls gelukkig te houden, lijkt na een paar uur z'n charme wat te verliezen... Maar als je dan nog even doorzet en je Vault flink uitbreidt, kom je achter een paar handigheidjes waardoor de verslaving weer lekker hard toeslaat. Jammer genoeg zal het je wéér een paar uur later wederom een fucking rotzorg zijn hoe het met die Vault-fuckers is en besef je je dat het nog steeds veel te lang duurt voordat Fallout 4 uitkomt. Fuck... ✪



weetje - weetje

Je kunt voor een kleine € 20.000,- je eigen fallout shelter in de werkelijke wereld laten bouwen. Zorg dan wel dat ´ie minstens een meter diep in de grond zit, anders krijg je alsnog radioactieve straling op je hersenpan.

SCORE 71

Het is dan misschien geen onbaatzuchtig geschenk en het zal je zeker niet zoet houden totdat Fallout 4 uitkomt, maar het is best een paar uurtjes leuk om je eigen Vault in balans te houden ten behoeve van blije poppetjes.

WOUTER



Het duurt niet heel lang voordat de ondankbaarheid toeslaat.

10 UREN

3

BASICS
MANAGEMENT SIM
BETHESDA
1 SPELER
OUT NOW

PULARIA

Al is het buiten nog zo heet, met een game-PC, Xbox One Headset én de nieuwe iPod Touch hebben wij graag een date - ba-dum tss!

INFORMATIQUE

INGAMER LEVEL:30

Zelf een game-PC in elkaar zetten en - lastiger nog - de juiste onderdelen bij elkaar sprokkelen, het blijft een tijdrovend klusje dat het nodige uitzoekwerk vergt en niet voor iedereen is weggelegd.
Gelukkig bieden vrijwel alle computerwinkels tegenwoordig kant-en-klare systemen aan tegen redelijke prijzen. Bijvoorbeeld de inGamer Level:30 van webshop Informatique. Voor 1499 euro krijg je een Carbide SPEC-03 kast van Corsair met daarin een Z97S moederbord van MSI met een Core i5-4690K @ 3.5GHz, 8GB aan DDR3 geheugen op 1600MHz en een GeForce GTX 970 met 4GB van MSI. De PC kent een riante WD Black 2TB schijf, je besturingssysteem draait vanaf een BX100 250GB SSD van Crucial en de set huisvest een 530 watt voeding van Be Quiet. De koeling wordt tenslotte verzorgd door de Mugen 4 van Scythe. 1500 euro dus. Een flinke investering maar niet veel duurder dan wanneer je alle onderdelen los zou kopen bij dezelfde shop. Daar komt bij dat het geheel wordt afgeleverd in een keurig afgewerkt pakketje, dat ook nog eens uitvoerig is getest. Het zal de echte hobbyisten worst wezen, maar voor de onervaren gebruiker is het des te fijner.
In de benchmarks komt de InGamer Level:30 prima uit de verf. In de Fire Strike-test van 3DMark scoort hij een keurige 9526 punten en de games (GTA 5, Ryse, Witcher 3) die we probeerden, draaiden keurig op 1080p60 met de meeste toeters en bellen aan.
Met deze hardware kun je de komende tijd dus uitstekend vooruit, en er is genoeg fysieke ruimte in de kast voor upgrades.



€ 1.499,- 

TURTLE BEACH

EAR FORCE STEALTH 500X (XBOX ONE)

De Ear Force Stealth 500X voor Xbox One is al een tijdje uit, maar het is nog steeds een beest van een draadloze DTS Headphone met 7.1 kanaals surround sound. Bij release kostte deze tussen de 289 en 299 euro maar inmiddels is 'ie al voor 229 te scoren. Tijdens verschillende speelsessies genoten we eigenlijk altijd van het storingsvrije, digitale geluid. Bovendien: de koptelefoon zit zeer comfortabel, is luxe afgewerkt en beschikt over een losse amplifier voor het geluid. De accuduur is dik in orde: je haalt met gemak 15 uur draadloos gamen. Gebruik is eenvoudig, de headset zit lekker en de doos bevat ook nog eens de nodige accessoires. Maar het belangrijkste is natuurlijk het geluid. Dat is simpelweg fantastisch. Bas, middentonen en hoge tonen zijn goed in balans en ingame omgevingsgeluid komt scherp tot leven. Zo kun je die aanstormende vijand in Call of Duty of Battlefield nét wat sneller opmerken. Ben je als X1 gamer dus op zoek naar een topsegment headset dan zit je met de Ear Force Stealth 500X goed. Helemaal nu er flink wat van de prijs af is.



€ 229,- 

APPLE

IPOD TOUCH

Zijn er nog mensen die naast hun iPhone apart een iPod (touch) gebruiken? Miljoenen blijkbaar. En dus komt Apple zonder al te veel tamtam met de nieuwe generatie iPod touch.
Deze iPod is uitgerust met dezelfde 64 bit A8-chip als de iPhone 6 plus een M8-bewegingscoprocessor. Lekker snel dus. Daarnaast is er een 8 megapixel camera aan boord. De nieuwe(re) techniek in de iPod is vooral voor games erg fijn, je sessies Angry Birds of een potje FIFA verlopen beduidend soepeler dan op de vorige modellen.
Waarom je deze nieuwe iPod Touch in plaats van een iPhone zou kopen? Omdat het goedkoopste model nog altijd bijna 3x goedkoper is dan een (losse) iPhone. Omdat standaard iOS 8.4 erop staat met Apple Music, wat best een fijne streamingdienst is (eerste 3 maanden gratis). Omdat er nu ook een 128 GB model is én omdat de iPod Touch simpelweg (nog steeds) de beste muziekspeler op de markt is.



€ 229,- (16 GB), € 279,- (32 GB), € 339,- (64 GB) EN € 449,- (128 GB) 

OOK GESPEELD

OMDAT HET BUITEN ALWEER KOUDER EN NATTER WORDT

SOCIAAL LEVEN? ACH...



Heavensward is een gigantische expansion van Final Fantasy XIV met hogere level caps, **9 gigantische gebieden** om te ontdekken, 3 jobs, nieuwe vijanden, wapens en items, en bovenal gaat het verhaal verder waar je bent geëindigd in de core game. Heavensward **biedt zoveel content dat je het bijna de opvolger van FFXIV mag noemen** en moet gezien worden als verplichte kost. Enige nadeel is dat je al flink wat uren in de game moet hebben zitten, voordat je kunt genieten van de uitbreiding, dus dit is geen expansion voor nieuwe spelers!

Na een valse start is Final Fantasy XIV alsnog een fantastische MMO geworden en Heavensward is een feestje voor de gamers die waarschijnlijk al meer uren in Eorzea hebben rondgelopen dan ze willen toegeven. Net als ik.

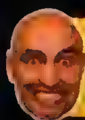
OORDEEL:





Titel: Final Fantasy XIV: Heavensward
Platform: PlayStation 4 / PC
Prijs: € 35,-

GEWIEKST PLATFORM PARELTJE



Titel: Heroki
Platform: iOS
Prijs: € 7,99

Natuurlijk is het extra leuk als een Nederlandse ontwikkelaar na jaren lang ploeteren internationaal een succesje boekt. Heroki is afkomstig van de Rotterdamse Picomy en de platformer wordt uitgebracht door het grote SEGA. Alhoewel, grote? SEGA heeft al jaren geen noemenswaardige deuk in een pakje boter weten te slaan. Het is dat men nog wat sterke PC-franchises bezit (Total War, Football Manager) maar op console is het bedrijf al jaren een schim van zichzelf. Des te opvallender, of misschien wel schrijnender, is het gegeven **dat Heroki een game is die doet denken aan de hoogtijdagen van Sonic.** Het is een kleurrijk platform-avontuur dat qua uitstraling direct doet denken aan de titels van Nintendo en SEGA, maar toch ook een aangenaam eigen smoeltje heeft.

In Heroki ga je niet rennend en springend van links naar rechts door het beeld, maar vliegend/zwevend. Heroki komt namelijk uit een wolkenwereld en heeft een propellertje op zijn hoofd. En dat is vrij normaal in **het aaibare, zoetgevooisde universum van Levantia.** Want het mag gezegd worden: de game ziet er waanzinnig uit en verdient het eigenlijk om op de grote spelcomputers te verschijnen. Of dan toch in ieder geval op de Wii U of 3DS. De personages, het kleurenpalet, de vele, kleine details in de achtergrond, de muziek en de soepelheid waarmee Heroki met een stabiele en hoge framerate (60 fps, eat your heart out, PS4 en Xbox One!) door het beeld vliegt... het is allemaal zeer hoogwaardig afgewerkt en komt soepel tot leven. In het begin is het even wennen, dat vliegen door het beeld zonder de bekende jump 'n run actie, maar je hebt drie verschillende manieren van besturen en er zit vast een methode bij die je bevalt.





SUPER SHONEN JUMP BROS. SHIPPUDEN #Z



Titel: J-Stars Victory VS+
Platform: PS3 / PS4 / PS Vita
Prijs: € 39,99



Wie eerder dit jaar PU #255 heeft gelezen, weet dat ik gek ben op crossovers en dan vooral in combinatie met het fighter-genre. Series als Super Smash Bros. en Marvel vs. Capcom zijn minstens zo leuk vanwege hun eclectische cast als vanwege de verslavende gameplay, nietwaar? Toen ik begin dit jaar in Tokyo was om Bandai Namco te bezoeken, was hun J-Stars-game dan ook met gemak één van de dingen waar ik super enthousiast van werd. Ik bedoel, personages van 29 (!) van de grootste anime-franchises van Shonen Jump in één massale brawler!? **Van Dragon Ball tot Naruto?** Spuit het in m'n aderen! Ja, zestienjarige Samuel zou uit pure hype flauwgevallen zijn.

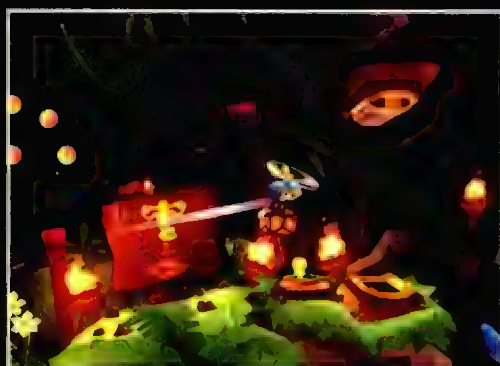


Het eindproduct is echter maar half zo goed als het concept verdient. De cast is (ondanks hun gebrek aan bekendheid hier) werkelijk perfect, van de manier waarop ze geanimeerd zijn, tot wat voor (super)aanvallen ze kunnen uitvoeren... maar het leuke, toegankelijke vechtsysteem (light attack, heavy attack, special attack; je weet wel) is dusdanig simpel dat elk personage vrij identiek wegspeelt. Dan is er ook nog **de gemiste kans die de singleplayer-ervaring heet**, waar blijkbaar géén budget voor was: de "verhaallijnen" (proest) worden uitgebeeld met simpele tekeningen en oppervlakkige tekstballonnetjes. Ondanks dat de focus in games als deze terecht op de battles moet liggen, verdienen deze legendarische franchises gewoon beter dan dat.

J-Stars is een vermakelijke brawler, maar één die het vooral van fanservice moet hebben; tenzij je dus een grote affiniteit met Shonen Jump hebt, kun je beter voor iets als Dragon Ball Xenoverse gaan. Oh, enne, protip: speel dit op je Vita, als 't kan. De handheld leent zich perfect voor snelle potjes, en de kleurrijke maar simplistische graphics komen op die handheld ook beter tot hun recht.

OORDEEL:

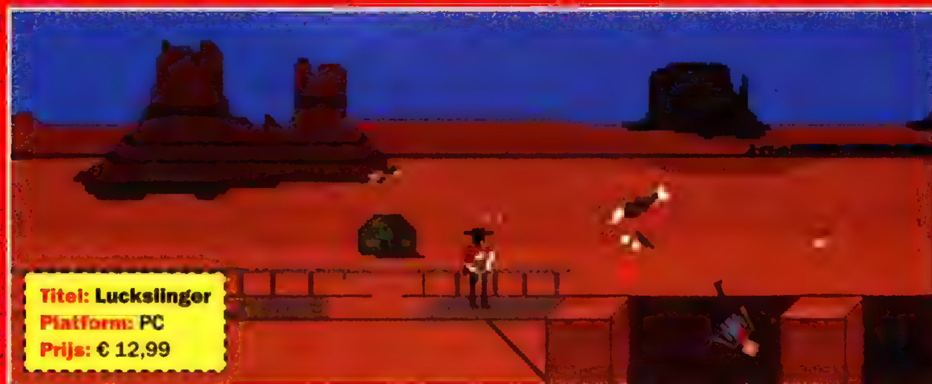




Als je het spel in je vingers hebt, kun je in verschillende levels - verdeeld over thematisch aangeklede sub-werelden - heerlijk op exploratie. Zo verzamel je muntjes, letters (H E R O K I), en andere collectibles waarmee je nieuwe power-ups, skills en extra's vrijspeelt. Het loont om de werelden goed te verkennen, want achter elk verdacht muurtje zit wel weer een geheime ruimte. Onderweg stuit je op fladderende vogels, stekelige monsters en ander vijandig pluimage maar daar smijt je eenvoudig kistjes tegenaan. Heroki zelf beschikt aanvankelijk niet over munitie maar er liggen altijd genoeg kistjes verspreid om de meeste vijanden de baas te kunnen. Neem daarbij puzzelelementen en heuse boss battles en ik kan niet anders dan concluderen dat we hier te maken hebben met een **volwaardige premium platformgame** – en dit keer eens zonder de hinderlijke microtransacties die bij tablet- en smartphonegames zo gemeengoed zijn geworden.

SCORE 85

GELUKKIG STAAT 'IE IN DE PU



Titel: Luckslinger
Platform: PC
Prijs: € 12,99



Geluk speelt natuurlijk in elk spel wel een rol. Maar nog nooit zo duidelijk als in Luckslinger. In deze **hiphop-western-pixel-actieplatformer uit Amersfoort** is geluk zelfs een meetbare, verzamelbare en bruikbare substantie. Met genoeg gouden geluksballetjes in je armband buigen kogels bij je vandaan en wordt je bij een missprong zowaar op het volgende platform getild. Te weinig geluk, en platformen brokkelen onder je voeten af, of er valt een toren op je kop.

Los van de geluksfactor heeft Luckslinger ook heel wat te bieden. Zoals de eend die de hele tijd met je meevliegt en af en toe een pootje helpt. En de best **uitdagende vuurgevechten**. Je ontwijkt vijandelijk vuur door te rollen of eroverheen te springen, moet rekening houden met de terugslag en herlaadtijd van je eigen pistool, en wordt vaak van verschillende kanten tegelijk onder vuur genomen.

De platformsecties en eindbaasgevechten zijn trouwens ook best pittig. Een Xbox-controller wordt aangeraden, en zonder was ik niet ver gekomen.

Met z'n heldere uitstraling, geweldige soundtrack, **uitdagende gameplay, verfrissende ideeën en en vele grappige geheimpjes** is Luckslinger een game die volop vermaak biedt. Het is dan ook jammer dat er maar een handjevol obscure reviews van de game op internet is te vinden en de game veel minder zichtbaar is gebleven dan verdiend. Maar die pech hebben wel meer toffe indiegames.

OORDEEL:

Liefhebber van old-school actieplatformers? Dan is dit een game waar je gelukkig van wordt.

ZAKENMAN VS WEERWOLF



Titel: The Executive
Platform: iOS
Prijs: € 2,99



The Executive begint met een vadsige kantoorklerk. Die trapt een snackautomaat kapot - onder het toeziend oog van een in een strak pak gehulde zakenman die ondertussen van zijn koffie nipt. Oké. **Vervolgens verandert de klerk in een weerwolf.** Er ontstaat een gevecht tussen de twee, en daarbij krijg ik de rol van de in strak pak gehulde zakenman toegewezen.
Doe jij het wel eens? Je tijdens het spelen van een game afvragen wat die game te betekenen heeft? Ik eigenlijk nooit. Maar tijdens het spelen van The Executive drong de vraag zich zéér dikwijls op.

Als de weerwolf is verslagen, laat ik mijn zakenman met tikken en wrijven op het touchscreen door een kantoor rennen en springen, op een QTE-achtige manier, met van die pijltjes die plots in beeld verschijnen. Zodra mijn zakenheld op een vijand stuit, verandert The Executive weer in een 2D-vechtspel. De vijanden zijn wel vaker mensachtige wolven, maar soms ook kikkers en stieren, danwel vliegende schedels of groene blobs waar handen uit komen. Na het verslaan van een met halters trainende ram, vraag ik het me maar weer eens af: **wat heeft dit allemaal in godsnaam te betekenen?** En ondertussen beleef ik plezier.

Het plezier van The Executive heeft zeker wel een beetje te maken met de raadselachtige, in elk geval originele setting en vormgeving, maar vooral met de even simpele als vermakelijke 2D-gevechten.
De essentie van alle 2D-vechtspellen zou je kunnen samenvatten als aanvallen (hoog/laag) en dekken (hoog/laag). En dat is dan ook het enige wat je tijdens de gevechten in The Executive moet doen. Waarbij je je vinger op je held houdt om te dekken, of op de vijand tikt om aan te vallen. Het werkt, snel en accuraat, en is door de verschillende aanvalspatronen van je tegenstanders ook **gevarieerder en spannender dan het misschien klinkt.**
Door goed te vechten verdien je meer dollars, die je tussen de levels door kunt uitgeven aan betere eigenschappen en extra moves. Of je investeert het geld in Silverstone Mining Co., een schaduweconomiespelletje waarin je bijvoorbeeld chemists kunt kopen om meer geld met stunts te verdienen, of een manager om geldbonussen te verdienen met nauwkeurig vechten.



KAN IK OOK ALS IK GENOEG BONEN HEB GEGETEN

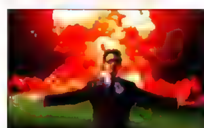


Titel: Tinertia
Platform: Steam, PS4, Xbox One
Prijs: € 14,99

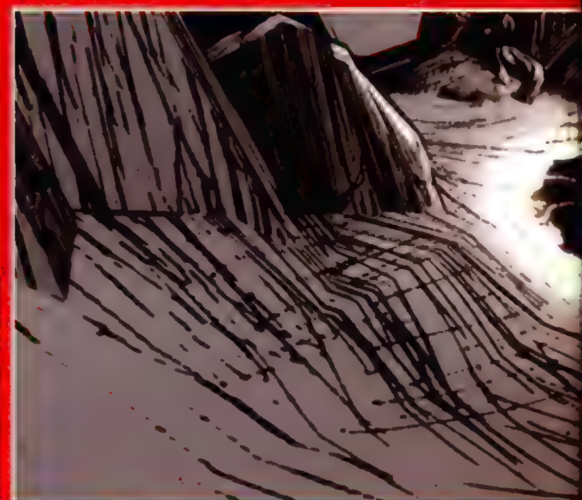
Ik voel nog steeds veel liefde voor de platformer, wat wellicht het meest iconische videogame-genre allertijden is. En dus ook liefde voor indie-ontwikkelaars, die zich niet gedwongen voelen om met gigantische teams aan AAA-titels te werken, maar gewoon nog met geniale genreschatten als Tinertia aankomen. Tinertia is een heerlijke, no-nonsense platformer waarin je (plottwist) níet kunt springen. Ha! Gelukkig kun je wel rocket-jumpen en daar is de hele game dan ook omheen gebouwd.

Tinertia is een bonte verzameling hindernisbanen, waar je doorheen moet vliegen op basis van momentum, wat je genereert met ontploffingen en boost. En dat voelt heerlijk. Intuïtief. **Het is voelen, niet denken.** Het is onvervalst gamevoer, dat niet in de weg wordt gezeten door een verplicht verhaal en meer van dat soort rotzooi. Het is 'Splosion Man, maar dan niet kut. Het is Super Meat Boy, maar zonder de extreme frustratie. Het is een platformer, met een toffe gimmick, heerlijke besturing en bijzonder hoge funfactor. Zoals 't hoort.

OORDEEL:



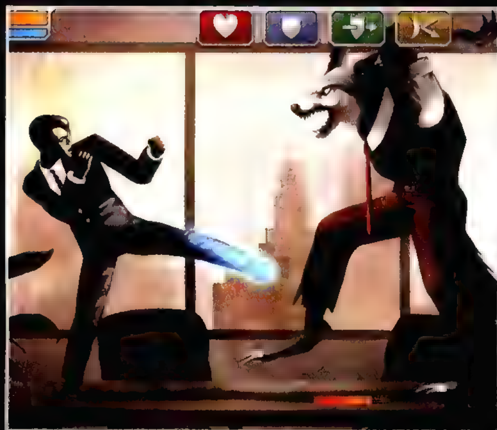
WE NEED TO





Titel: The Magic Circle
Platform: PC
Prijs: € 19,99

Een clubje ex-BioShock-ontwikkelaars heeft de afgelopen jaren gewerkt aan een game met een verhaal dat nog waziger is dan dat van BioShock. **The Magic Circle is een game die draait om de [illegible] van een game.** Je speelt de hoofdrol in een adventure waarvan de makers constant om je heen lopen te kibbelen over de productie van het spel. Door vijanden te hacken en hun eigenschappen aan te pas



Wanneer je helemaal niks doet, verdien je trouwens ook gewoon een beetje geld per seconde, zelfs als het spel is afgesloten. Alweer zo'n vreemde keuze waarbij ik me afvroeg wat de ontwikkelaar ermee probeerde te zeggen. Is het een aanklacht tegen kapitalisme? Een waarschuwing tegen te lange kantoortijden? Een metafoor voor de meedogenloze strijd in de zakelijke wereld? Of misschien, gewoon, een eerbetoon aan de absurde humor en tekenfilmpjes van Monty Python? Ik blijf in het duister tasten, maar The Executive is in elk geval de leukste touchscreen-game die ik in tijden heb gespeeld.

SCORE 86

GO DEEPER



sen overkom je uitdagingen, om zo het geheim van The Magic Circle te ontrafelen.

Het is **super duper meta** en het werkt best leuk, alleen je moet niet de productiewaarden van bijvoorbeeld een BioShock verwachten. Grafisch geen hoogvlieger en qua gameplay niet wereldschokkend maar evengoed bijzonder interessant als meta-ervaring.

SCORE:



HELP IK WORD GEK



Titel: The Swindle
Platform: PC, PS3, PS Vita, PS4, Xbox One
Prijs: € 12,74



Ik denk graag van mezelf dat ik precies weet welke games wreed zijn en welke uilenballen zuigen. Meestal kan ik goed inschatten of een game wat gaat worden en het komt gelukkig niet vaak voor dat mijn voorspellingen niet uitkomen. Toen ik voor het eerst van The Swindle hoorde, zag ik het rooskleurig in. **De nieuwe game van Dan Marshall**, maker van hilarische point & click adventures, tracht de beste onderdelen van roguelikes te verwerken in een stealth platformer, waarin je je personage gedurende 100 dagen moet upgraden door geld te jatten en aldus te eindigen met de ultieme heist.

De eerste reviews waren positief en de buzz rondom The Swindle impliceerde dat Marshall een top game had afgeleverd. Maar ik snap er niks van... **De stealth-elementen in The Swindle zijn onvergefelijk**, de upgrades weinigzeggend, de vijanden bloedirritant en de random gegenereerde omgevingen saai. Als je één keer wordt gespot door een vijand gaan meteen alle alarmen af en kan je niets anders dan terug naar het begin rennen om je vergaarde buit veilig te stellen. Als je één keer wordt geraakt is het sowieso mission failed - en zelfs als alles goed gaat, valt er weinig plezier te beleven.

Misschien doe ik het verkeerd. **Misschien is The Swindle fucking briljant** en ben ik langzaamaan gek aan het worden. Zou best kunnen, want ik heb nog geen negatief geluid kunnen vinden op het internet. Dat doet echter geen afbreuk aan het feit dat ik The Swindle met tegenzin heb gespeeld.

SCORE:





Titel: God of War 3: Remastered
Platform: PS4
Prijs: € 39,99

ZEUS IS EEN PUSSY!

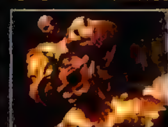


De HD remakes schieten als paddo's uit de grond en ook Kratos heeft een kleine botoxbehandeling gehad, zodat hij er weer strak uitziet. God of War 3 is de afsluiter van een trilogie en in dit deel krijg je eindelijk de kans om wraak te nemen op Zeus - maar als je dat al hebt gedaan op de PS3 is er **niet veel nieuws te beleven** in deze Remastered-versie.

Uiteraard draait de game in 1080p en 60 frames per seconde, maar op een photo mode na zit er geen extra content in de game. God of War 3: Remastered lijkt hiermee vooral gemaakt voor de Xbox 360 gamers die zijn overgestapt naar een PS4 en nog nooit een Kratos-avontuur hebben gespeeld. In de game wordt zo'n beetje de hele trilogie uitgelegd en worden alle losse eindjes aan elkaar geknoopt, dus **gek genoeg is God of War 3 helemaal niet zo'n slechte instapgame.**

Als je God of War 3 nog nooit hebt gespeeld, kan ik je van harte aanbevelen daar vandaag nog mee te beginnen. De actie is bikkelhard en bloedsnel, de puzzels zijn vermakelijk, **de gevechten tegen de goden zijn van epische proporties** en Kratos is zonder twijfel de ultieme badass met een gitzwarte haat jegens iedereen die hem ooit bedrogen heeft. Mocht je de game al hebben overmeesterd, is het niet echt de moeite waard om dat nogmaals te doen, tenzij je echt geen genoeg kunt krijgen van het hakken en zagen in de kenmerkende gewelddadige Kratos-stijl!

OORDEEL:



QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Van wie krijgen Mario & Luigi hulp in hun nieuwste avontuur?

A) Papieren Mario
B) Wollen Yoshi
C) Kleien Kirby

2

In de Steam-game Depth neem je het op tegen...

A) Een levensgevaarlijke haai
B) Een grottrol die wel een beetje op Nino lijkt
C) De duistere kanten van je psyche

3

Wat gebeurt er als je Link een roze Zelda-jurk aantrekt?

A) Dan kun je zweven op de wind
B) Dan krijg je meer hartjes
C) Dan zal Ganondorf nog meer zijn best doen om Link te pakken

4

Wat vindt Wouter van spinnen?

A) Zolang katten het doen, vindt hij het prima
B) Hij vindt het wel geinige beesten en snapt niet dat sommige mensen er bang voor zijn
C) Ze moeten niet in een straal van 5000 kilometer in z'n buurt komen

5

Wat doet Ivan in Devil's Third als 'idle animation'?

A) Een sigaret opsteken
B) Even lekker wat heroïne in zijn arm spuiten
C) Verdergaan met zijn breiwerkje

6

Hoe kun je volgens Samuel het best een ruzie winnen?

A) Zo snel mogelijk overgaan tot penetratie
B) In beide ogen prikken en dan de strot doorbijten
C) Gewoon je mond houden



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP
3 X GOD OF WAR III REMASTERED
VOOR DE PS4

PU 262 LIGT 22 SEPTEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- SLUIPT JAN DOOR VICTORIAANS LONDEN
- BOUWT JURJEN ZIJN EIGEN MARIO-LEVELS
- GAAT NINO STUNTEN, HAWK-STIJL
- RACET FLORIAN DOOR LUXEMBURG
- VINDT JAN WEER EENS EEN PAARDENKOP IN Z'N BED
- IETS MET VOETBAL
- WORDT ENE MAX EEN BEETJE GEK

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

POSEUR VAN DE MAAND

De vetste trip van Jan bracht hem deze maand naar Sicilië. Voor welke game? Geen enkele. Jan ging namelijk naar Sicilië op vakantie. Je leest het goed, vakantie. Want van een jaar lang gamen, vliegen, in de watten gelegd worden door uitgevers en poseren bij kartonnen borden word je moe, en dan heb je vakantie nodig, of zoiets. Toch kon Jan zijn werk niet helemaal loslaten, zo blijkt wel uit deze foto, waarop hij toch weer even aan het poseren slaat. Niet bij Mario maar bij Maria, dit keer. Hij doet haar ook een beetje na, zo met die vinger bij zijn mond en die devote blik in zijn ogen. Rust, contemplatie, dat straalt hij uit. We worden er hier op de redactie gewoon een beetje stil van. En ja, vakantie of niet, dan ben je tóch weer de poseur van de maand.



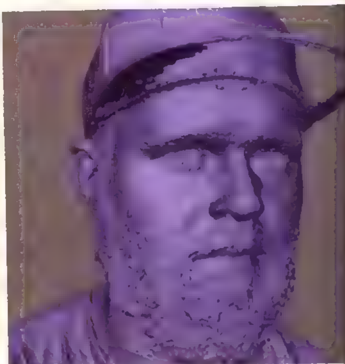
SOLID SLANGETJE

Stoer jasje. Bebaarde tronie. Zelfverzekerde blik. Ruig ding op het hoofd. Samuel heeft eigenlijk best veel met Snake gemeen. Behalve zijn formaat dan. Want de echte Snake zou waarschijnlijk net zo ver boven onze kleine redacteur uitsteken als op dit schilderij. En daarmee schiet deze dappere poging 'poseur van de maand' te worden dan toch weer een beetje tekort.



3D-NINO

Tijdens zijn bezoek aan Dambuster Studios in Nottingham (voor Homefront: Revolution, zie elders in deze PU) ging Nino nog even op de foto - een 3D-foto welteverstaan. Met een hele batterij fotocamera's werd in één seconde een 3D-scan van Nino's bebaarde tronie gemaakt, waarna hij zichzelf levensecht op het computerscherm terugzag. Volgens Nino was dit slechts voor de grap, maar het zou ons niets verbazen als ze die kop nog in dat nieuwe Homefront-spel gaan stoppen. Want is hij met z'n pet, baard en nietszeggende blik niet het prototype van de moegestreden Amerikaanse verzetsstrijder?





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

You Tube
YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED

CHICK VAN DE MAAND

Tomonobu Itagaki bracht ons ooit Dead or Alive en de bijbehorende, softpornogetinte beach volleybal-spelletjes - inclusief de bouncing breasts waar die series om bekend staan.
Voor iemand met een dergelijke staat van dienst, is het belangrijkste vrouwelijke personage uit Itagaki's nieuwe game Devil's Third eigenlijk te braaf voor woorden. Sure, ook deze C4 heeft overdreven seksuele kenmerken, die ook nog eens worden geaccentueerd met het soort patches dat wij vroeger op de knieën van onze gescheurde broeken kregen genaaid, maar er is eigenlijk nauwelijks vlees te zien, en we hebben in het hele Devil's Third geen tiet zien bouncen.
Waarom deze C4 dan toch Chick van de Maand is geworden? Nou ja, eigenlijk is niet alleen Itagaki maar de hele game-industrie en misschien zelfs de PU de laatste jaren wat braver geworden.
Ennuh... die C4 ziet er nog steeds beter uit dan alles wat we in het echt zouden kunnen krijgen.





ZOMERSTORM

Buiten onze games beleven we eigenlijk zelden spannende dingen - totdat midden juli een 'code rood' zomerstorm over Haarlem trok en we met striemende regen in het gezicht moesten rennen en duiken om vallende takken en zelfs bomen te ontwijken. Zeer beangstigend allemaal, ook voor Jan die bijna huilend op de redactie aankwam. Maar toen de storm weer was gaan liggen, kon diezelfde Jan het natuurlijk niet laten nog even een coole pose aan te nemen.

FRAMEDROP

JORDI PETERS













